¡¡GANA UN DARK SUMMIT Y OTROS REGALOS!!




PLAY MORE
XBOX
WWW.PLAYMORE.COM
© 2001 MICROSOFT CORPORATION. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. XBOX Y EL LOGOTIPO XBOX SON MARCAS REGISTRADAS O MARCAS DE MICROSOFT CORPORATION EN LOS ESTADOS UNIDOS Y/O EN OTROS PAISES.

Nº 2 . Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),
Karima Bakkali (kbakkali@mkm-pi.com)

Redactores y colaboradores
Mayra Martínez, Patricia Sáez,
Juan Carlos Escribano

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio
(marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Vía Net Works España

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Mar Organista (morganista@mkm-pi.com)
Marta Olleros (molleros@mkm-pi.com)
Tel.: 91 632 44 45

SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 5 euros



EDITA:
Publicaciones
Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002



AVALANCHA DE JUEGOS

Ya está aquí Xbox. En el primer número de XBM os contamos todas las bonanzas de la excepcional videoconsola de Microsoft, sus detalles, sus posibilidades, su potencial, su ventaja respecto a otras plataformas y los primeros juegos que llegarían con ella. Pero aún no teníais una entre las manos. Ahora, un mes después de aquello, ya hemos asistido al gran lanzamiento. El 14 de Marzo pasó y ya se está alcanzando un número de consolas vendidas considerable en el mercado europeo y español. Muchos de vosotros, que os acercáis de nuevo al quiosco a devorar esta, vuestra revista, ya tendréis en casa una flamante Xbox, y muchos otros desearéis tenerla en breve. Para todos vosotros, y a partir de ahora, queremos hacer llegar mes a mes las novedades más importantes de esta plataforma que se está abriendo paso de forma espectacular en el mundillo de los videojuegos. Un valor seguro con una potencia arrolladora.

Y por todo esto, queremos dedicar este segundo número a unos protagonistas fundamentales en el universo Xbox: los juegos. Y es que nos llega toda una avalancha de títulos de excepcional calidad a lo largo del primer año de existencia de nuestra plataforma. Y para que sepáis todo lo que se nos viene encima, os ofrecemos un enorme reportaje de 15 páginas en el que encontrarás todo lo que está, lo que viene y lo que vendrá, en todos los géneros de juego posibles.

Pero, que quede claro que toda esta avalancha de juegos no tardará varios meses en llegar. Por el contrario, ya está aquí. Y la prueba de ello es que nos ha resultado muy difícil este mes seleccionar los videojuegos para nuestras secciones de reviews y previews. Al final, creemos, que hemos recurrido a lo mejor. A ver que te parecen estos títulos: Spiderman The Movie, Jet Set Radio Future, ISS 2, FIFA World Cup 2002, Wreckless, Genma Onimusha... ¿Cómo se te ha quedado el cuerpo?



La esperadísima película de Spider-Man llegará el próximo mes de junio a los cines de toda España, regalando, por fin, una decente versión cinematográfica a todos los fans del simpático "trepamuros".

Pag. 40

Spider-Man the Movie

XBOX TOMA EL MANDO

Si eres de los que te gusta criticar por criticar, efectivamente puedes meterte con el tamaño del mando de Xbox. Si tienes un mínimo de coco te darás cuenta de que estás errando en tus ataques... el pad de Xbox es sencillamente ¡prodigioso! Si bien el tamaño es un poco superior al de los otros mandos, la disposición de los botones, los gatillos, las ranuras... todo son ventajas frente al anticuadísimo Dual Shock 2... ha terminado una era y tras ella: Xbox toma el mando.

Pag. 84





AVALANCHA DE JUEGOS



En el anterior número de XBM destripamos nuestra querida consola para que conocieses todas sus posibilidades. En aquellos primeros reportajes os contamos su potencia, su genial aspecto, su enorme futuro y su ventaja abismal respecto a otras plataformas del mercado. Pero, ahora que ya tenemos nuestra querida Xbox entre nosotros, toca hablar de sus juegos. Porque lo que verdaderamente hace triunfar a una plataforma en este mundillo es su catálogo de juegos y esto depende de que las desarrolladoras de medio mundo apuesten por ella.

Pag. 24

LOS JUEGOS QUE VIENEN

PREVIEWS

REVIEWS





Knights of the Old Republic. Un RPG galáctico.


A nadie le gustaría llevar un bozal.


¿Tú que haces aquí? ¿No has visto el Episodio I?

Lucas Arts ha anunciado un nuevo juego basado en el universo de la saga galáctica, un título que faltaba en la larga lista de juegos de Star Wars, un juego de rol masivo para jugar online. El juego ha sido encargado a una empresa especializada en estos lares, Bioware. Los autores del conocido Baldur's Gate han creado un fantástico mundo basado en la Edad de Oro de la Antigua República Galáctica, unos 4.000 años antes de los acontecimientos contados en las películas de George Lucas. El juego estará disponible, primero para Xbox y, poco después para PC. Imagina tu Xbox conectada a la red de redes para jugar con jedis, caballeros sith y cientos de criaturas de todas las partes del mundo. ¡Increíble! Pero, lo que son las cosas, Knigths of the Old Republic no será el único RPG online masivo basado en Star Wars. Sony Online Entertainment también está preparando un juego llamado Star Wars Galaxies que saldrá para PC casi al mismo tiempo que el título anterior, por eso Bioware ha retrasado el lanzamiento de la versión PC de su título. Pero, ¿alguien puede explicarme por qué Sony desarrolla un juego online para PC y no lo hace para su "estupenda" Playstation 2?, ¿no nos vendían hace tiempo que PS2 era la primera videoconsola preparada para el juego online? No entendemos nada. El caso es que Knigths of the Old Republic se jugará en Xbox y dentro de muy poco.

HALO llega a un millón

Ya lo sabíamos, pero las cifras de ventas del increíble juego de Bungie nos han confirmado su tremendo éxito. Galardonado con numerosos premios de la industria por su excelencia, "Halo: Combat Evolved" se ha ganado el distinguido honor de haber sido el primer juego en la historia de las consolas de nueva generación que ha vendido un millón de copias en menos tiempo. Según NPDFunworldSM, la fuente de consultas de datos de ventas de la industria de los juguetes y los videojuegos, Halo acaba de cruzar la legendaria frontera del millón de copias vendidas en Estados Unidos y Canadá, y eso sin contar ni Japón ni Europa. En términos estadísticos, esto significa que se han vendido más de seis copias de Halo por minuto desde el día de su lanzamiento el 15 de noviembre de 2001. Impresionante.


¿Podrá superar las ventas de Ricky Martin?

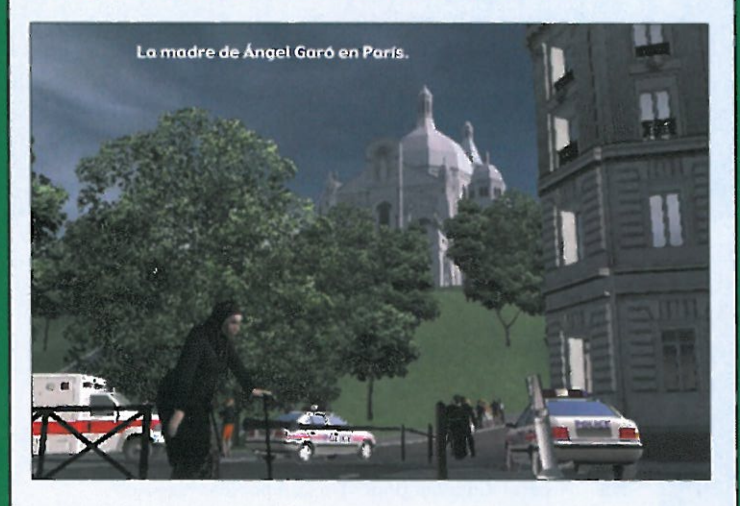
ToeJam & Earl III

Estos dos raros alienígenas que Sega popularizó en su MegaDrive volverán a las andadas pero, en esta ocasión, en un juego exclusivo para Xbox. La tercera entrega de este original plataformas está siendo desarrollado por el equipo que lanzó las dos primeras entregas y, en esta ocasión, podremos elegir a un tercer personaje igual de alocado y original: Latisha. Un juego de aliens raperos en lucha constante contra el malvado Gran Funkopótamo, un desvergonzado adorador de la música funky.



Me voy corriendo, que viene Jamiroquai.

Midtown Madness 3



La madre de Ángel Garó en París.

Si teníamos claro un título clásico de PC que aparecería para Xbox, ese es Midtown Madness. La genial saga de conducción callejera de Microsoft llegará, en su tercera entrega, al interior de nuestras amadas videoconsolas. La compañía desarrolladora Digital Illusion, ha publicado las primeras pantallas para disfrute de nuestra cansada vista. Aquí os mostramos una para que vayáis abriendo boca. En esta entrega podrás conducir por las calles de París o de Washington D.C. ¡Una pasada!

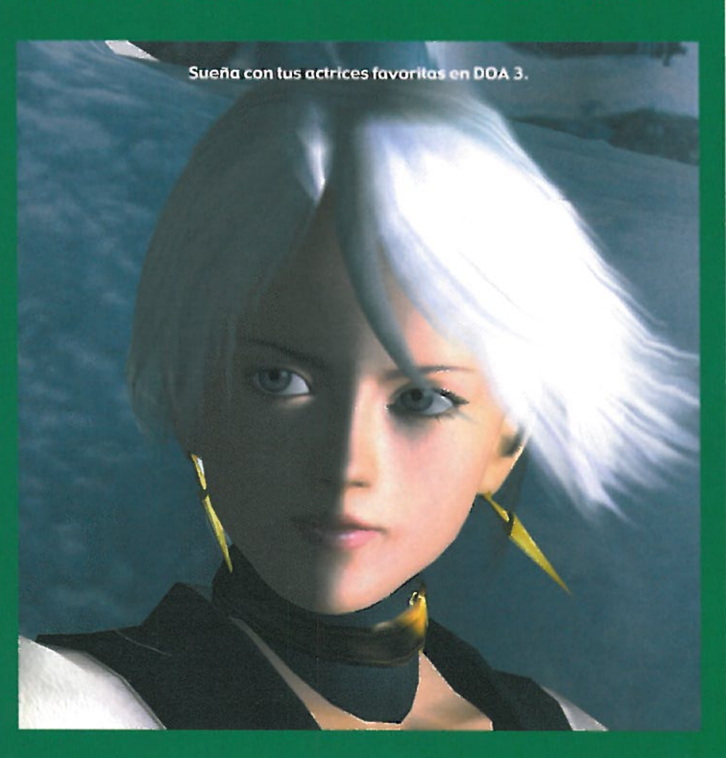


Strident The Shadow Front

En la pasada feria ECTS, la empresa Phantagram, creadores de Kingdom Under Fire, presentó su último proyecto, un juego de acción impresionante, muy en la línea de Oni o Devil May Cry. Un título que se desarrolla para Xbox pero puede que aparezca también para PC. El juego está pensado para aprovechar al máximo el controlador de Xbox, ya que se jugará al más puro estilo Halo: golpea y muévete con el stick izquierdo y mueve la cámara con el derecho. Un juego basado en largas misiones (necesitaremos de 20 a 30 minutos para resolver cada una de ellas) donde controlaremos a una muchacha dentro de un entorno futurista. De los prometedores gráficos se ocupa un motor propiedad de Phantagram, el revolucionario Blue Engine 3.0.

Juegos de película

Parece que se está poniendo de moda llevar a la gran pantalla populares títulos de videojuegos. Ya hemos asistido a sonados lanzamientos popularizados por otras plataformas pero, ahora, también los juegos de éxito en Xbox se apuntan al celuloide. Parece que se han confirmado los proyectos para llevar al cine el título de Microsoft Crimson Skies, una película basada en Dead or Alive y, alucinad, la versión cinematográfica de Halo. ¿Acaso no te apetece ver a tu Spartan preferido matando alienígenas del Pacto a toda pantalla?. O mejor aún, ¿no tienes interés en ver las actrices elegidas para representar a las chicas de Dead or Alive?

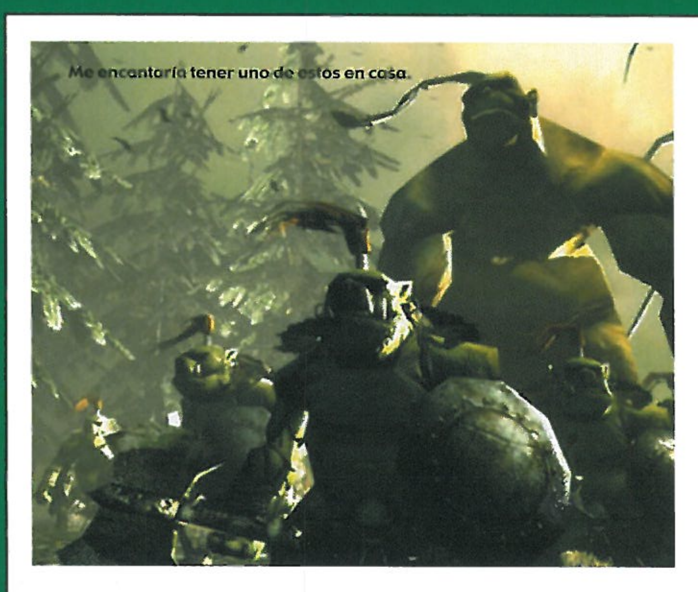

Sueña con tus actrices favoritas en DOA 3.

Microsoft trabaja en un controlador más pequeño



Según han anunciado responsables de Microsoft en Estados Unidos, la empresa trabaja en un nuevo controlador denominado "Controller S". El nuevo controlador es más pequeño que el actual, algo mayor que el famoso mando japonés, y tendrá una disposición de los botones algo diferente. El pad de dirección digital será más sencillo y de fácil acceso y el bonito logotipo verde de Xbox será negro en este modelo. El Controller S saldrá a la venta en Mayo de este año a un precio aproximado de $39,99 en Estados Unidos y su comercialización en Europa no ha sido confirmada.

A nosotros nos gusta el mando actual, pero si te parece algo grande, como mucha gente opina, ahora es el momento de comprar este nuevo modelo, aunque sea de importación.


Me encantaría tener uno de estos en casa.

Kingdom Under Fire 2

Phantagram Interactive no para de trabajar y lo hace, además, para sacar títulos de Xbox. La segunda parte Kingdom Under Fire, un popular juego de acción y estrategia en tiempo real, con toques de rol, que triunfó en PC hace un año. Las primeras pantallas publicadas sobre el juego, que se llamará Kingdom Under Fire 2: The Crusader, nos dan una idea de lo que nos espera. El juego, de nuevo, será un título de estrategia en tiempo real en la que controlaremos a varios héroes, con pequeños elementos de la acción 3D o el rol. Se espera que el título aparezca para la primavera del 2003.

TÚ ERES LA ÚLTIMA ESPERANZA.











No queremos presionarte, pero la madre de todas las batallas ya está aquí. Si eres de los que creías que en el espacio exterior había vida inteligente, hoy es tu día de suerte. Legiones de extraterrestres te están esperando con una sola idea en la cabeza: aniquilarte. Reúne a tus hombres y viaja a lo desconocido para enfrentarte con el mayor enemigo que la tierra ha conocido jamás. Y si alguien te pregunta por la convención de Ginebra, te aconsejamos que también lo fulmines.

www.xbox.com/es/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™





TOTALMENTE EN CASTELLANO

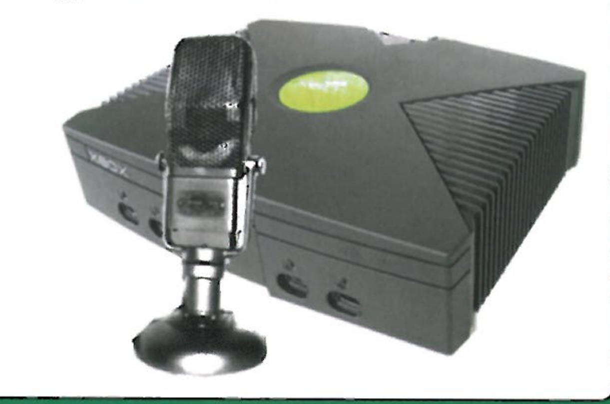

¿Qué pintará el Elvis en estas lides?

Los clásicos de SEGA para Xbox

Consoleros del mundo... estamos de suerte. Hace algunas semanas se anunció desde Sega en Japón que se había llegado a un acuerdo con la empresa Coolnet Entertainment para rescatar los títulos de Sega más aclamados por el público y editarlos en formato Xbox. ¿Y esto qué significa? Pues nada menos que algunos clásicos de Genesis, Saturn o Dreamcast podrán ser disfrutados en la consola negra. En Japón están alucinando y aunque las ventas de consolas no vayan viento en popa de momento, el software se está desarrollando a toda máquina. La prueba es que se estén pidiendo estos míticos títulos...¿te dejaste alguna partida de Shenmue a medias?

Reconocimiento de voz...¡confirmado!

Algunos dirán que es que somos muy vagos y que ya no queremos ni molestarnos en coger el mando de nuestra amada consola. Pero no se trata de eso, el acuerdo de Microsoft y Fonix para el desarrollo de un dispositivo de Reconocimiento Automático de Voz (RAV) va a facilitarnos mucho las cosas en juegos de cooperación en los que requiramos ayuda, o en todos esos juegos en los que la palabra clave puede resolver un enigma. Para ello, Microsoft insertará el dispositivo de reconocimiento de voz de Fonix, en el Xbox Development Kit (XDK) con lo que cada desarrollador podrá usarlo casi a su antojo tras un simple aleccionamiento. De momento los idiomas elegidos por Xbox han sido inglés americano y británico, francés, alemán, italiano, japonés, coreano y... venga, va...y español. Podremos meter trucos con la voz, hacer combos diciendo trabalenguas, y lo que es más importante, comunicarnos con nuestra consola. No se trata de una locura para lunáticos, sino de un avance más que sólo un dispositivo como Xbox puede soportar al tener un hardware increíblemente potente. Ya me veo jugando al fútbol y pidiéndole el balón a Totti.



Alemania enciende la guerra de los precios



Europa sigue empeñada en que la Xbox es cara... Vale, para nuestros bolsillos también lo es, pero el precio está justificado. Lo que no nos esperábamos es esta guerra de precios que comenzó en Alemania. El inicio de todo se vivió en la cadena de productos electrodomésticos Mediamarkt (también la hay en nuestro país y aquí nada de nada) que bajó el precio de la consola negra hasta los 379 euros. Los cien euros de diferencia se notaron en las ventas y otras tiendas imitaron a Mediamarkt. Pero poco después y como parte de una promoción de teléfonos móviles Siemens, se llegó a vender la Xbox por tan sólo 149 euros (25.000 pelas de las de antes) en la localidad de Regensburg. ¡Increíble pero cierto! En la redacción de XBM teníamos previsto fletar un vuelo charter para ir a por consolas a Alemania, pero la idea no ha tenido demasiada acogida y al final nada... ¿y si luego es un bulo como el de las DreamCast a 10.000 pelas en Andorra? Nos hemos metido en la web de Mediamart en Alemania y ya no lo tenemos tan claro.

¡¡Xbox baja a 299 euros!!

Estupefactos, alucinados, flipados, ilusionados. Así es como nos hemos quedado tras conocer la noticia. ¡Qué digo noticia! El notición de los últimos meses... Xbox bajó su precio hasta los 299 euros (50.000 pelas que decíamos antiguamente) desde el 26 de abril y la pone a competir en esta carrera de las ventas con su "rival" japonesa. Ahora ya no hay ningún tipo de excusa para optar por la PlayStation 2 de Sony, ahora sólo queda una opción en el mercado y se escribe con X. Y no vale eso de elegir PS2 por el Metal Gear Solid 2, porque de todos es sabido que MGSX está a la vuelta de la esquina. Y nos preguntamos qué pensarán aquellos que habían decidido comprarse la GameCube de Nintendo porque era mucho más barata. Pues para esos, Microsoft ha dado una vuelta de tuerca a sus presupuestos y les ha dado una segunda oportunidad de elegir Xbox, tan sólo por 50 euros más que el precioso cubo de Nintendo. Buena cara se le habrá quedado a todos aquellos que se compraron la consola al precio de salida. Pues la gente de Xbox ha pensado en ellos también y han decidido compensarles con un espectacular obsequio que suple esos 180 euros de diferencia. El obsequio consiste en un mando adicional para la consola y dos juegos a elegir del catálogo de Microsoft. ¿Suena bien o no?

¡¡Gracias Xbox!! Por dar la oportunidad a cientos de miles de jugones de toda Europa de disfrutar del mejor sistema de videojuegos del momento.



Tu propia máquina arcade de DOA3

Si eres un nostálgico de las máquinas recreativas y te gusta Dead or Alive 3, ya puedes convertir tu Xbox en una. Team Ninja ha diseñado un joystick exclusivo para jugar a Dead or Alive 3. El "DOA3 Stick Arcade" tiene este genial aspecto que mostramos en la fotografía, cuesta unos $56 y su uso, de momento, sólo es compatible con el increíble juego de Tecmo. La principal pega es que, de momento, sólo se ha puesto a la venta en Japón y Estados Unidos y desconocemos si llegará a Europa. Tampoco sabemos si es compatible con las máquinas PAL, por lo que deberíais informaros antes de correr a comprarlo de importación. Un periférico muy apetecible, ¿verdad?





THE THING

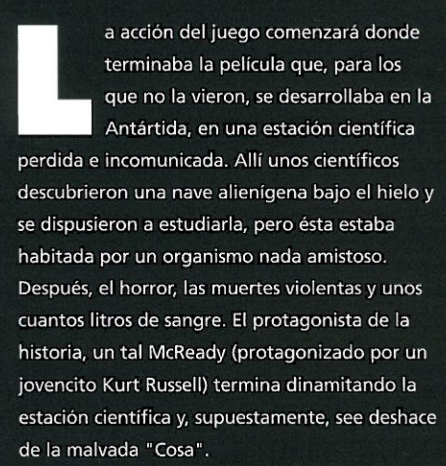
Muchos años han pasado desde que se estrenara la excepcional y terrorífica película de John Carpenter "The Thing" ("La Cosa"), pero la expectación que está causando la adaptación del mítico film al mundo del videojuego es algo muy actual. La gran popularidad de la que están gozando los survival horror ha hecho que Universal Interactive buscase en sus archivos y se decidiese a desarrollar un juego basado en aquel éxito del cine de terror.


Todas las armas se te quedarán pequeñas.



En cualquier rincón, grande o pequeña, te seguirá.

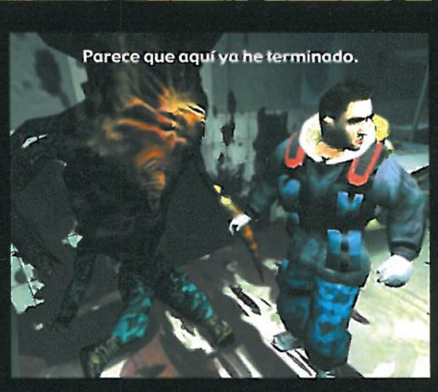

Lo pasarás muy mal para cargarte a "la cosa"



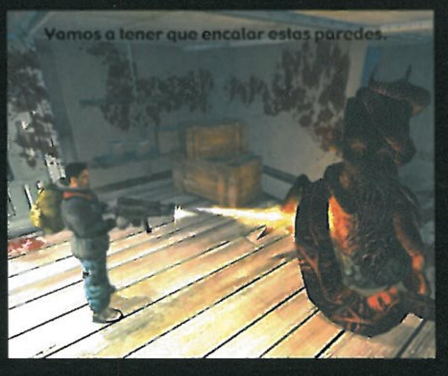
La acción del juego comenzará donde terminaba la película que, para los que no la vieron, se desarrollaba en la Antártida, en una estación científica perdida e incomunicada. Allí unos científicos descubrieron una nave alienígena bajo el hielo y se dispusieron a estudiarla, pero ésta estaba habitada por un organismo nada amistoso. Después, el horror, las muertes violentas y unos cuantos litros de sangre. El protagonista de la historia, un tal McReady (protagonizado por un jovencito Kurt Russell) termina dinamitando la estación científica y, supuestamente, see deshace de la malvada "Cosa".

El juego, que está siendo desarrollado por Computer Artworks, comenzará tras estos acontecimientos. En la piel de Blake, un componente de un grupo de salvamento, viajaremos a la estación antártica en busca de supervivientes y para intentar esclarecer los misteriosos acontecimientos ocurridos. Una vez allí, nos encontraremos solos en medio de la nieve, intentando sobrevivir y con la amenaza de una extraña "cosa" que puede tomar la forma que desee en cada momento. Un juego de acción en tercera persona en el que tendremos que intentar salvar la vida mientras avanzamos, además de controlar a nuestros compañeros, planificando su avance y organización, y descubrir a todos aquellos que hayan sido infectados por el organismo alienígena. Este argumento, junto con una atmósfera agobiante y un audio espectacular, tanto los efectos de sonido como la genial banda sonora, se encargará de ponerte los pelos de punta. Además de las genialidades técnicas y la adicción que asegura desplegar The Thing, un aspecto tremendamente original es la gran cantidad de enemigos que encontrarás a tu paso, y es que "la Cosa" de Carpenter se presta a ello. La criatura es la verdadera protagonista del juego y aparecerá, dividida en cientos de monstruos por toda la aventura: pequeñas cabezas con zarpas correteando por el suelo y los conductos de ventilación, trozos orgánicos adheridos a piezas metálicas y máquinas o enormes pedazos de tejido alienígena mezclado con miembros procedentes de los cadáveres de tus compañeros. Toda una fiesta alienígena donde tú eres el plato principal. Un título con un gran aspecto que ha acertado plenamente al elegir el popular film para crear un guión terrorífico. Una pesadilla para nuestra Xbox que llegará a lo largo del presente año y será distribuida en España por Vivendi Universal.

La criatura es la verdadera protagonista del juego y aparecerá, dividida en cientos de monstruos


Parece que aquí ya he terminado.


Toc-toc, "la cosa" llama a la puerta.


Vamos a tener que encalar estas paredes.

Silent Hill 2
Restless Dreams

Muchos rumores, noticias desmentidas y después confirmadas han surgido durante varios meses sobre este título, pero ya es oficial. Silent Hill 2, el exquisito survival horror de Konami, llegará a Xbox.

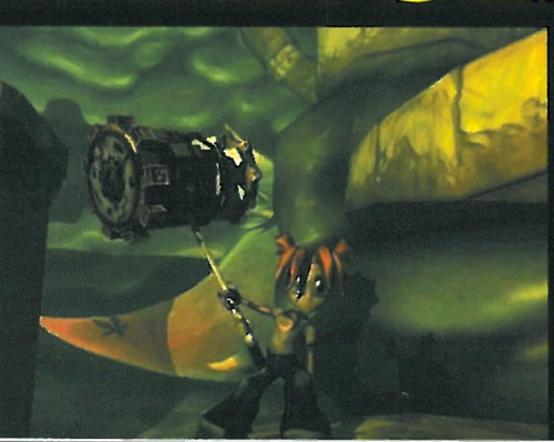
Silent Hill es, sin duda, una de las mejores sagas de terror. El primer título de Silent Hill nació hace ya tres años para Playstation, como la respuesta de Konami al exitoso Resident Evil. De inmediato, y sin desmerecer la saga de Capcom, toda la prensa especializada se volcó con el nuevo título de terror, un juego con un guión espectacular que jugaba con el miedo psicológico, las voces, los ruidos y la oscuridad, siempre la maldita oscuridad. Además, en los espacios abiertos, siempre una espesa niebla que llegaba a ser agobiante. Perdidos en un pueblo solitario en busca de nuestra hija. La secuela de Silent Hill nos devuelve al maldito pueblo en la piel de James Suderland, un hombre que acude allí para citarse con su mujer, muerta hace más de tres años. A partir de aquí, nuevos escenarios, nuevas cámaras más perfeccionadas y unos gráficos espectaculares.

La versión Xbox de Silent Hill 2: Restless Dreams llegará con sustanciosas mejoras gráficas, aunque la principal diferencia en la versión Xbox es un nuevo modo de juego extra que nos permitirá adoptar el papel de María, en lugar del de James, además de las cuantiosas mejoras gráficas. Un juego para jugar a oscuras.


¿Necesitas los cuidados de una enfermera?


La ambientación sigue dando mucho miedo.

MALICE: Kat´s Tale



Una pequeña pelirroja con dos coletas y un aspecto que no parece superar los trece años es el personaje de Sierra encargado de atrapar a un demonio dispuesto a incendiar el mundo... y todo por un estúpido accidente.

Uno de los títulos en los que más se está trabajando es este "Malice: Kat´s Tale" de los desarrolladores de Argonaut. El propio Bill Gates utilizó el juego para asombrar al mundo con el potencial gráfico de su Xbox. Ahora lo único que esperamos es poder contar cuanto antes con los 25 niveles de juego de esta aventura. Si alguien pensaba que los juegos de plataformas habían tocado a su fin he aquí una buena muestra de lo contrario. "Malice: Kat´s Tale" apunta a competir con la popularidad de Mario o Sonic.



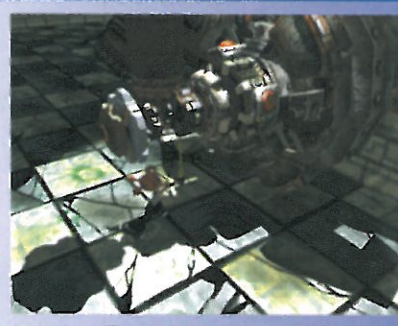


Todo comienza accidentalmente cuando Kat, libera sin querer a un viejo demonio de fuego. Su nombre es Malice Incarnate, la "malicia personificada" en castellano, y sus planes son adueñarse del mundo entero y someterlo a su llama eterna. Si fuésemos mínimamente sensatos saldríamos huyendo ante tal situación de peligro, pero Kat se siente responsable de su accidente e intentará devolver la tranquilidad al mundo. Para llevar a cabo su misión deberá adentrarse en un mundo lleno de riesgos y adversarios y finalmente atrapar a Malice y volver a recluirlo en su encierro perpetuo. Por suerte contamos desde el primer instante con un martillo mecánico que servirá de eficaz arma contra nuestro diversos enemigos. A medida que avancemos podremos ir cogiendo algunas otras "armas" con las manos de tres dedos de nuestro personaje como un tenedor de afinación cuántica (lo que quiera que sea) o una enorme porra. Pero existe un método mejor para destruir a los adversarios que es el aprendizaje de diferentes habilidades mágicas a lo largo de los distintos niveles.

Ya te sabes cómo es esto de los juegos de plataformas. Correr más que los demás, coger el número preciso de objetos, saltar sobre la lava del volcán y elegir la puerta correcta...

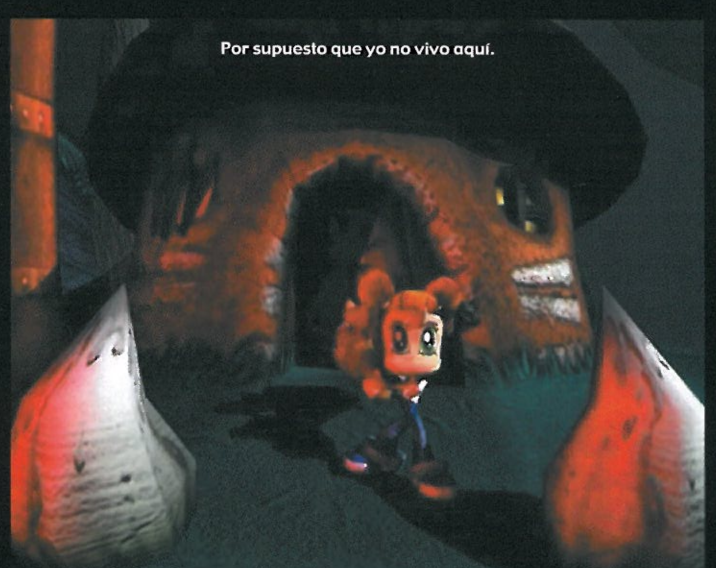
Deberá adentrarse en un mundo lleno de riesgos y adversarios y finalmente atrapar a Malice y volver a recluirlo en su encierro perpetuo

A simple vista, la protagonista del juego se nos presenta como una niñita débil con unos enormes ojos verdes y una boca que aparece y desaparece de su cara a su antojo. Unos gráficos excepcionales llenos de colorido y un peculiar estilo de dibujos animados no son lo mejor del juego. Ni su utilización de las texturas, ni el movimiento de las sombras y del motor de fundición de éstas, ni siquiera la multitud de efectos de renderización que dan al juego un aspecto único. Eso puede competir ante la adicción que genera un buen juego de plataformas y Malice tiene todas las papeletas para convertirse en el juego de plataformas por excelencia de Xbox.



A qué me suena

Aunque la historia de Kat y Alicia no tienen ni parecido comienzo, ni desarrollo, algunos hemos encontrado cierta similitud en el planteamiento de la aventura. Una pequeña niña, arrojada a un mundo misterioso del que sólo podrá salir si cumple su misión. Kat busca a un demonio, pero eso es lo de menos... seguro que si a Lewis Carroll se le hubiese ocurrido algo parecido, estaríamos hablando de un best seller de la estantería de terror, en lugar de fantasía. Pero, sin lugar a dudas, "Malice: Kat's Tale" nos remite en muchos momentos al fantasioso mundo de Alicia y "su" país de las maravillas.





SEGA GT 2002



Prepara tus ojos para el realismo de los coches y pistas más elaborados, Sega GT 2002 viene a marcar una época en la simulación de los juegos de conducción.

Muchas son las conjeturas que se han hecho en torno a Sega GT 2002, el proyecto de WOW Entertainment que todavía no está terminado. Por un lado se habla de la posibilidad de que tenga capacidades para poderse jugar online, gráficos espectaculares que aprovechen las cualidades de Xbox al máximo, sombras y brillos en movimiento en tiempo real, antialiasing a pantalla completa,... todo son suposiciones que nos hacemos, pero que nos encantaría ver en el próximo Sega GT 2002. Del mismo modo, uno de los elementos que Xbox sería capaz de soportar y que nos encandilaría sería la posibilidad de observar daños reales en el coche, tanto en el aspecto externo como en el rendimiento. Lo cierto es que el secretismo de los desarrolladores y de la propia compañía Sega hacen del juego una verdadera esperanza que sea capaz de bajar del podio al fantástico Gran Turismo que ha relanzado el género de la simulación en coches. Y sobre todo, esperamos que el título sea el golpe definitivo que necesita Sega para quitarse esa marca de arcade que siempre ha llevado escrita con títulos en su haber como Sega Rally y consiga que Sega GT se convierta en el juego de culto para los amantes de la simulación a manos del volante de los mejores coches del circuito consolero.


No me rayes el coche.


No sé qué coche llevarme hoy.















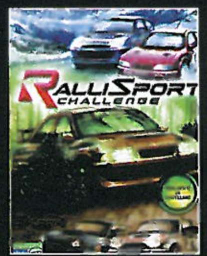
CONDUCE POR DONDE TE DÉ LA GANA.





Controlar un coche a más de 240 Km/h no es difícil. Lo complicado es hacerlo sobre el barro, bajo la lluvia, sobre hielo, con otros coches pisándote los talones, esquivando gente, animales, árboles, contrarreloj, contra tus amigos, contra tus enemigos, contra ti mismo. Si no puedes con todo, no te apures, cada vez que te estrelles serás recompensado con un bonito golpe en la carrocería, así todos podrán ver lo malo que eres. Al fin y al cabo, eso es lo que pasa cuando conduces por donde te da la gana.

www.xbox.com/es/rallisport PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.





TOTALMENTE EN CASTELLANO

Unreal Championship

El rey de los shooter 3D llega, en exclusiva para Xbox. Las empresas desarrolladoras Epic Games y Digital Extremes han sido las responsables de crear uno de los mejores juegos de acción de los últimas tiempos

Primero Unreal y después Unreal Tournament para PC han sido una saga de referencia para todos los adictos a los shooter 3D. Este último título, todavía hoy colapsa los servidores de medio mundo con sangrientas partidas masivas. La calidad de la saga, la ha hecho aterrizar en la mejor plataforma de juegos y la mejor preparada para el juego online. Unreal Championship es la secuela oficial de Unreal Tournament y será un juego exclusivo para nuestra querida Xbox. Sus diseñadores han afirmado que la versión en Xbox mejorará la experiencia de juego de la saga de forma exponencial, con un atractivo modo multijugador, además de las clásicas misiones para jugar solo.



Al hablar de este espectacular juego que está por llegar, tenemos que hacernos eco de unos rumores que surgieron hace unas semanas en muchos foros sobre Xbox. Éstos afirmaban que Epic Games pretendía cobrar un pago mensual para jugar online a Unreal Championship. Afortunadamente los rumores se han desmentido, y fuentes de la desarrolladora han afirmado que los fans de Unreal podrán jugar de forma masiva y gratis a través de la red con sus Xbox. Además de las mejoras propias de un nuevo título exclusivo, el aspecto gráfico de Unreal Championship presentará cuantiosas mejoras. Para la esperada versión Xbox, Digital Extremes ha mejorado el engine utilizado por Epic en las versiones anteriores. Un nuevo sistema de partículas dinámico, además de efectos con texturas proyectadas aprovecharán al máximo el poder gráfico de Xbox. Un juego espectacular que nos dará muchas partidas interminables en modo multijugador. Impresionante.



Bruce Lee: Quest of the Dragon



Con la pata tiesa.

¡Quieto! parao!

La apuesta de Vivendi Universal y el grupo de desarrolladores de Ronin Entertainment por rescatar del olvido la figura del luchador y actor Bruce Lee para protagonizar esta "Búsqueda del Dragón". Se trata de un clásico juego de beat-´em up en el que podremos recrear algunas de las mejores escenas de este clásico de las películas de artes marciales y fabricar otras muchas nuevas. La adquisición de los derechos de Bruce Lee, ha posibilitado que a lo largo del juego vayamos conociendo algunas de las enseñanzas de Bruce Lee a través de sus citas que esperemos se molesten en traducir al español. Uno de los elementos del juego que puede atraparnos definitivamente es la similitud de los movimientos de nuestro personaje con el Bruce Lee real. Para ello se hizo una captura de los movimientos del último estudiante de Lee que a día de hoy queda con vida y ha podido ofrecernos algunos de los movimientos de su maestro. Cualquiera que haya jugado a algún juego de este tipo ya sabe de qué se trata... pégate con todos los que tengan mala pinta y recuerda que te pueden atacar por detrás. Para esto, "Bruce Lee: Quest of the Dragon" añade la posibilidad de atacar a los individuos que estén detrás nuestra utilizando el stick derecho de nuestro mando. Si eres un fanático de los juegos de lucha y además adoras al más grande propulsor de las artes marciales en el cine, no podrás evitar engancharte a la búsqueda del Dragón con Bruce Lee.

Crimson Skies: High Road to Revenge



¿Verdad que es bonito el puerto desde el aire?



Un precioso atardecer.

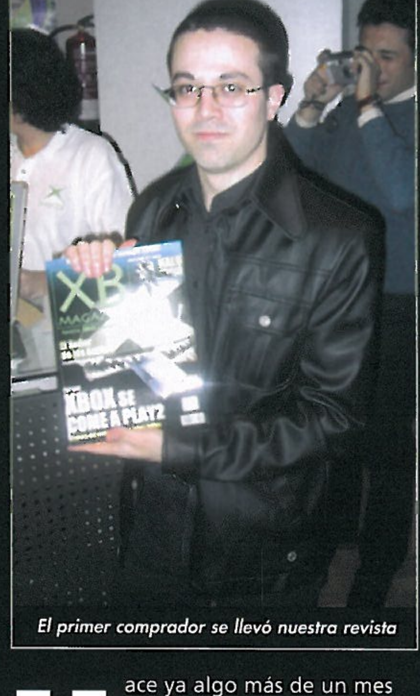
El último trimestre de 2002 es la fecha prevista para la llegada de Crimson Skies, uno de los simuladores de vuelo de Microsoft que mayor popularidad ha conseguido sobre la plataforma del PC. Ambientado en la Norteamérica de los años 30, seremos el pirata aéreo Nathan Zachary y nuestra misión es vengar el asesinato de nuestro mejor amigo. Para ello contamos con aviones de diseños exclusivos, armas que iremos recopilando en las distintas pantallas del juego, así como la utilización del propio entorno como arma letal. Podremos hacer que los enemigos choquen con depósitos de agua, montañas,...

Una aventura al puro estilo de Hollywood y con la posibilidad de tener hasta cuatro protagonistas en un modo multijugador que llevará el caos a las distintas ciudades de las que surcaremos los aires con nuestros aviones. Para esto tendremos que esperar algo más de medio añito a que los desarrolladores de Microsoft Games le den los toques finales a un juego que desde los primeros pantallazos de su desarrollo para Xbox ya promete.



14-M
Operación lanzamiento


La gente se agolpó en la puerta durante algunos minutos.



El primer comprador se llevó nuestra revista


Manu Tenorio tuvo el honor de "vender" la primera Xbox en España

Hace ya algo más de un mes que disfrutamos de nuestra querida Xbox en el mercado europeo, pero muchos fueron los meses de espera antes del pasado 14 de marzo. Al cierre del primer número de XB Magazine esa fecha mágica no había llegado aún porque nuestra primera semana en los quioscos fue la previa al lanzamiento, para que todos conocierais de antemano las maravillas de nuestra amada caja negra. Es por eso que, a pesar del tiempo transcurrido, queremos contaros como fueron las horas previas al lanzamiento de la mejor consola de videojuegos del mercado.

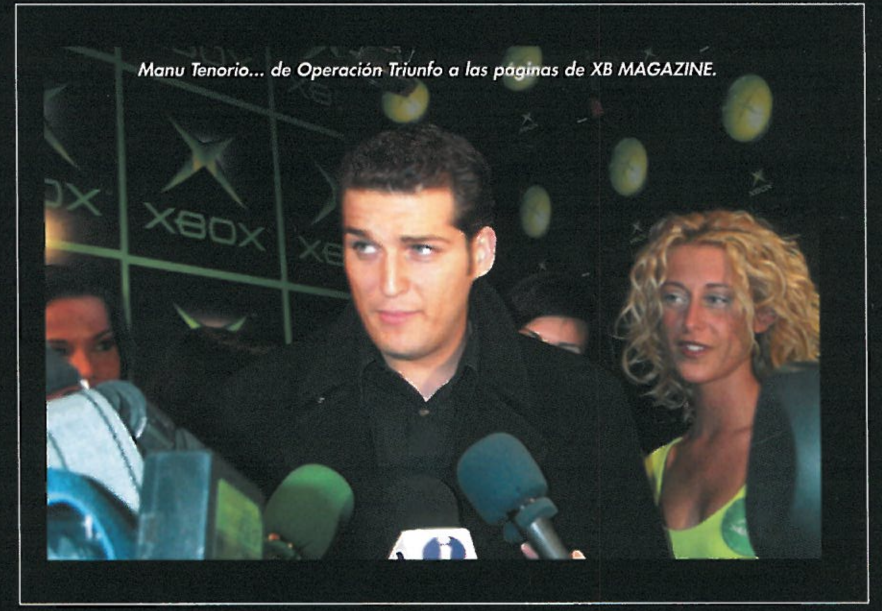
A pesar de que la fecha oficial de puesta a la venta de Xbox en toda Europa era el 14 de marzo, Microsoft quiso aplacar a los impacientes fans y dio el pistoletazo de salida unas horas antes, por lo que la gran fiesta se tras-

ladó al día 13, a las diez de la noche. En nuestro país, la cita con las primeras Xbox tuvo lugar en Madrid, en la tienda Centromail de la calle Preciados. Allí, desde las seis de la tarde ya se agolpaban los primeros aficionados, formando una ordenada cola para ser los primeros poseedores de una Xbox. La popular tienda de videojuegos se vistió de verde y negro para el evento y, tras cerrar sus puertas pasado el horario comercial, inundó sus estanterías con decenas de máquinas, periféricos y todos los videojuegos que acompañaban al lanzamiento. El día había llegado, Xbox desembarcaba en Europa.



¡Pedazo de consola! (¡Y de azafatas!)

La tienda se abrió pocos minutos depués de las diez de la noche y Manu Tenorio entregó la primera consola a Álvaro Morán, el afortunado primer propietrio español de la consola Xbox



Manu Tenorio... de Operación Triunfo a las páginas de XB MAGAZINE.

El día 13 de marzo en Madrid no hizo demasiado buen tiempo y la cola de pacientes aficionados que se agolpaban por la noche ante los cierres del Centromail de Preciados tuvo que soportar una molesta tormenta. Dentro de la tienda se fueron reuniendo múltiples responsables de Microsoft, como Ignacio Feu, Director de la División de Retail y Consumo, Ricardo Sanz, Director de Marketing de Xbox y Teo Alcorta, Product Manager de Xbox. También acudieron un montón de guapas azafatas vestidas de verde y el invitado de excepción, Manu Tenorio, el popular cantante de Operación Triunfo que iba a ser el encargado de entregar la primera máquina española. Las puertas de la tienda se abrieron unos diez minutos sobre las diez de la noche y Manu Tenorio entregó la primera Xbox a Álvaro Morán, el afortunado primer propietario español de la videoconsola de Microsoft, que había pasado toda la tarde frente a la tienda madrileña para conseguir tan meritorio puesto. Según contó a toda la prensa que se agolpaba para cubrir el evento, su elección por Xbox ha sido clara, ya que la considera la máquina más potente y con más futuro del mercado.

Cuando las varias decenas de fans del cantante de Operación Triunfo consiguieron su preciado autógrafo y despejaron el local, los aficionados que hacían cola para comprar su Xbox comenzaron a pasar por las cajas de forma paulatina. Casi todos ellos salieron de Centromail con un mando adicional, el kit DVD y una copia de HALO, además del juego Fuzion Frenzy de regalo, cortesía de la tienda de videojuegos y Microsoft por ser los primeros en apostar por esta plataforma. Una jornada de exitoso lanzamiento que se repetía en Londres, París, Berlín y todas las principales capitales europeas. En Madrid, el día 13 acabó con una fiesta organizada por Microsoft en el Larios Café, en la cercana calle Silva. A la fiesta estaban invitados todos los primeros compradores de Xbox y a ella acudimos nosotros para celebrar el lanzamiento. Y es que el evento bien merecía unas copas de celebración, ¿o no?. ¡Xbox ya está con nosotros!

AVALANCHA



DE JUEGOS

En el anterior número de XBM destripamos nuestra querida consola para que conocieses todas sus posibilidades. En aquellos primeros reportajes os contamos su potencia, su genial aspecto, su enorme futuro y su ventaja abismal respecto a otras plataformas del mercado. Pero, ahora que ya tenemos nuestra querida Xbox entre nosotros, toca hablar de sus juegos. Porque lo que verdaderamente hace triunfar a una plataforma en este mundillo es su catálogo de juegos y esto depende de que las desarrolladoras de medio mundo apuesten por ella.

Y como sabemos que es esto precisamente lo que más interesa a los fans de Xbox, ahí va un completo reportaje donde hemos querido reunir los principales títulos que ya han salido, los que están a punto de salir y los que vendrán a lo largo del primer año de vida, más o menos, de nuestra querida máquina. Títulos para todos los gustos y para todas las personalidades. Nosotros hemos pretendido clasificar a los jugadores en varias categorías y, aunque seguro que nos dejamos a alguien, intenta identificarte con alguno de los tipos que te proponemos a continuación. ¿Seguro que no te pareces a ninguno de ellos?

JUEGOS DE ACCIÓN

Nombre: Demetrio "El Balas" Sánchez
Edad: 27
Profesión: Guarda de Seguridad
Juegos preferidos: Halo, Blood Omen 2, Max Payne y Las Aventuras de los Telutubies Interactivas
Observaciones: Fue brutalmente atacado por una montaña de latas de conserva en el supermercado que vigila. Sobrevivió.





Halo

¿Qué podemos decir de Halo que no hayamos dicho ya? Este es el juego que abandera Xbox desde su lanzamiento para comenzar a demostrar con hechos su increíble potencial. Bungie Studios y Microsoft han deslumbrado a todos los quisquillosos amantes de los shooter 3D en primera persona y se han sacado de la manga un "juegazo" que enamora desde que te colocas frente a él. Y eso, por no hablar de la exquisita experiencia multijugador. Un extraño planeta con forma de anillo, una guerra interplanetaria entre un "Pacto" alienígena y los marines humanos y una experiencia de juego expectacular, son los ingredientes del mejor juego, hasta el momento, para Xbox. **Ya disponible**



The Thing

En la sección "Work in Progress" de este número ya te hemos hablado de este título, otra gran esperanza para los amantes de la acción. El popular género de terror, conocido como survival horror, tendrá con este un nuevo clásico. Pero este título se apoya en un valor seguro para dar miedo, el director de cine John Carpenter y su famoso film de los años ochenta, The Thing. El juego nos llevará hasta la Antártida, justo donde acababa la película, para meternos en una historia de terror de la que tal vez no podamos escapar. ¿Te atreves? **Finales 2002**



Max Payne

Un juego de acción de los que hay pocos. Un guión de película negra presentado con las originales páginas de un cómic, un policía que ha perdido a su familia y busca venganza, los suburbios de Nueva York recreados al detalle, una calidad gráfica fotorrealista y unos efectos especiales como no has visto en otro juego. Max Payne es pura acción, con un gran número de armas, enemigos y un original efecto de "tiempo bala" (tipo Matrix) que puedes controlar a voluntad. Un éxito de PC y PS 2 que consigue su mejor versión en formato Xbox. **Ya disponible**



Obi Wan

Hace ya más de dos años que se comenzó a hablar de este juego. Obi Wan era un ambicioso proyecto para PC de los expertos de Lucas Arts que iba a suponer el mejor título de acción de la saga galáctica inspirado en el joven personaje del Episodio I. Pero, al instante, sus desarrolladores se dieron cuenta de que necesitaban una plataforma muy potente para lanzar el título al mercado. El proyecto se paró de manera indefinida, pero se retomó un año después, cuando Microsoft anunció Xbox. Ahora, por fin, puedes disfrutar de las historias paralelas al guión del Episodio I en un juego de acción muy atractivo. Lo mejor: el manejo genial de Obi Wan y su espada láser, utilizando ambos sticks analógicos, y el modo batalla, para hacer luchar a los jedis. **Ya disponible**



Superman
the man of steel

¡El hombre de acero llegará a Xbox! La desarrolladora Circus Freak y la editora Infogrames han desvelado uno de sus títulos estrellas para el próximo año, un juego basado en el famoso superhéroe del cómic y el cine. El juego saldrá de forma exclusiva en Xbox y, para tranquilidad de los fans, con un guión escrito por las mejores mentes de DC Comics, la editorial que publica las series regulares de este superhéroe. Un juego de acción en tercera persona del que tan sólo hemos visto un puñado de pantallas. Mucha expectación hasta finales de año, al menos. **Finales 2002**



Spiderman
The movie

Y si de superhéroes hablamos, tenemos que mencionar al intrépido trepamuros que ocupa la portada de este número. Peter Parker y su arácnido alter ego han dado el salto a la gran pantalla y, de ahí, a nuestras Xbox. El juego oficial de la espectacular película de Columbia Pictures acompañará al estreno del film en varias plataformas, alcanzando en Xbox su máxima expresión. Muchos han sido los títulos de Spiderman que Activision nos ha regalado ya, muchos de ellos de gran calidad. Una lista que se amplía con este Spiderman, The Movie. **Mayo 2002**



Tekki

El mítico creador de la saga Resident Evil, Shinji Makami, está trabajando en un nuevo título protagonizado por enormes Mechs armados hasta los dientes. Estos populares robots de combate del tamaño de varios edificios participarán en una batalla en las Xbox japonesas este mismo verano y llegarán a Europa a finales de año. Tekki, un nombre provisional que seguramente no será el definitivo, presenta un gran aspecto y pertenece a la mítica casa Capcom. **Finales 2002**



Prisoner of war

Codemasters tiene en este título uno de sus mayores éxitos de la temporada. Un esperado juego de acción táctica y estrategia en el que encarnaremos a un prisionero en un campo de concentración nazi. Nuestro objetivo es escapar del campo sin perder la vida en el intento. Unos gráficos espectaculares, una acción trepidante y una atmósfera que promete ser agobiante. La estrategia y las decisiones tácticas serán las protagonistas en este Commandos en tres dimensiones. **Julio 2002**



Buffy
The vampire slayer

La popular serie de televisión protagonizada por la joven actriz Sarah Michelle Gellar llegará en breve a nuestro país en formato videojuego. Un título que la propia Fox, dueña de los derechos de la serie, ha vigilado con lupa para asegurar su parecido con el original. Todos los personajes, argumentos, lugares y ambientación de la serie se trasladan a este videojuego que distribuirá Electronic Arts. Buffy, la guapa adolescente cazavampiros tendrá que enfrentarse a un buen número de ellos en este juego de acción en tercera persona. **Mayo 2002**



Blood Omen II

La exitosa saga de acción The Legacy of Kain llega a su punto culminante en este título. Las aventuras del vampiro Kain en Nosgoth siguen una historia paralela a la historia de Raziel contada en la serie Soul Reaver. En esta ocasión, volvemos a encarnar al "malo de la película" para lograr sobrevivir en otra era aleatoria del mundo de Nosgoth. Los aficionados a la saga tienen que disfrutar con el repertorio de golpes y magias que utiliza Kain en este título. **Ya disponible**



MetalGear Solid X

Confirmado, fuentes de Konami ya nos avanzan que Solid Snake llegará a nuestras Xbox, como ya os avanzamos en el número 1 de XBM. La exquisita saga que, hasta el momento, era una exclusiva de Playstation se pasa a nuestra amada consola. Un título que dará mucho que hablar, sin duda. **Sin confirmar**



Gun Valkyrie

Sega nos regala un título espectacular donde la estética manga domina un guión repleto de alienígenas, artillería pesada y enormes armaduras genéticas. Enormes mundos con un aspecto gráfico impresionante repletos de acción para acabar con la plaga alienígena. **Mayo 2002**



Genma Onimusha

Otro éxito de Playstation que no ha podido resistir el encanto de Xbox. Una genial versión del título creado por uno de los genios de Resident Evil, Shinji Mikami, que se hace imprescindible en tu modesta colección. Demonios, samuráis y mucha acción. **Ya disponible**



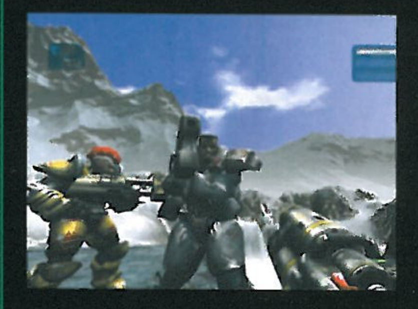
Silent Hill 2
Restless Dreams

El mejor de los survival horror hasta el momento, sin ninguna duda, aterriza en Xbox con muchas novedades: mejores gráficos, extras, retoques en el guión y escenas nunca vistas. Un gran juego para pasar miedo, mucho más grande en su versión Xbox. **Verano 2002**



New Legends

Un título del que ya os hemos hablado largo y tendido y del que estamos enamorados. New Legends nos sumerge en un original guión futurista, donde Japón ha vuelto a un estado feudal y los señores de la guerra vuelven a dominar sobre los pueblos. Acción 3D, lucha y acción táctica en grupo son los platos fuertes este título. **Ya disponible**



Unreal Championship

La segunda parte de Unreal Tournament va a jugarse a través de miles de Xbox de medio mundo. El exitoso shooter 3D optimizado para juego online ha elegido la plataforma mejor preparada para las partidas online en la actualidad. El aspecto de este nuevo Unreal quita el hipo y te animará, sin duda, a que enchufes tu Xbox a Internet. Nos morimos de ganas de probarlo ya. **Finales 2002**



Jet Set Radio Future

La emisora pirata más subversiva de Tokio vuelve a estar en el aire. La segunda parte del impresionante Jet Set Radio, el título de Sega que triunfase en Dreamcast, ya está disponible para tu Xbox. Más carreras de patines, más graffittis en las paredes y más "buen rollo" en uno de los juegos del año. Tremendamente adictivo y con un estética fuera de lo normal. **Mayo 2002**



Commandos 2

Eso, que no se diga, producto nacional triunfando en nuestra amada plataforma. El éxito internacional del título de los españoles de Pyro Studios se acerca a las consolas de nueva generación. La versión Xbox está casi lista, según nos cuentan sus desarrolladores, y con algunos extras de regalo. Acción, estrategia y mucha paciencia en el que ya es un género propio e inimitable. **Verano 2002**



Conflict Desert Storm

Hemos estado con la gente de SCI y hemos probado una beta de este prometedor título de acción táctica, en el que hay que manejar un grupo de cuatro soldados en la Guerra del Golfo. El juego tiene un gran aspecto, a pesar de haber sido desarrollado inicialmente para Playstation 2 y realizar una conversión precipitada, con lo que no aprovecha al máximo el potencial de la máquina. Pero, aun así, un juego interesante. **Junio 2002**



Medal of Honor
Allied Assault

Esta saga de videojuegos bélicos tiene ya un nombre muy prestigioso en el mundo de las consolas y, este título en concreto, ha sido nombrado "juego del año" en multitud de medios al referirse a la versión PC, disponible en el mercado desde el mes de Febrero. Si no lo conoces todavía, podrás "vivir" en tu Xbox el desembarco de Normandía y muchos otros episodios de la Segunda Guerra Mundial. **Lanzamiento por confirmar**

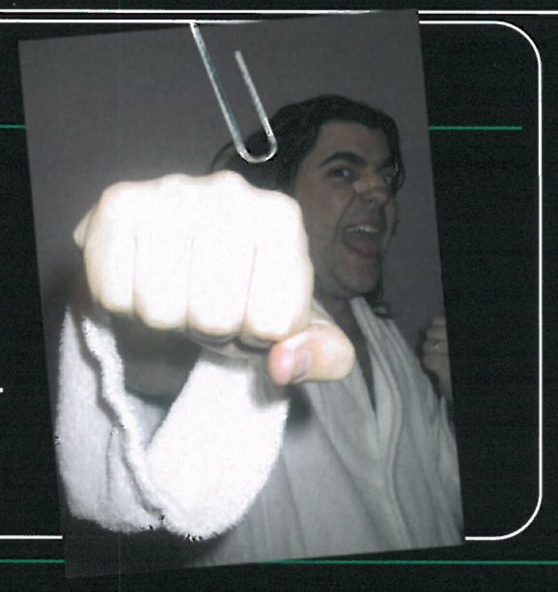
Y además...

Hunter: The Reckoning
Mech Assault
Turok Evolution
Wrath
Bonty Hunter
Enclave
Terminator: Dawn of Fate
Gun Metal
Pirates: The Legend of Black Kat
Brute Force
Giants
Dead to Rigths
Loose Cannon
Batman Vengeance
X-Men Next Dimension
SWAT
State of Emergency
Ghost Recon
Duke Nukem Forever
Ultimate Blade of Darkness
XIII
Rainbow Six: Raven Shield
Jurassic Park: Project Genesis



JUEGOS DE LUCHA

Nombre: Gelito "Guayas" Ruidrobo
Edad: 21 Años
Profesión: Sexador de pollos
Juegos preferidos: Dead or Alive 3, Soul Calibur y Street Figthers
Observaciones: Es el malote de su barrio, cinturón naranja de karate desde el año 95 y si no tiene con quién, se pega él solo.





Dead or Alive 3

Una maravilla gráfica hecha videojuego. El segundo título de esta mítica saga de lucha es todavía uno de los más exitosos juegos de Dreamcast y con DOA 3 ha llegado a la perfección técnica. Gráficos impresionantes, mejores movimientos, combos, luchadores y unos entornos enormes e interactivos que elevan la experiencia del combate a la máxima potencia. En Japón ha sido la razón principal para que muchos nipones se cambien a Xbox. **Ya disponible**



Virtual Figther 4

La mítica saga de lucha que inauguró el género en tres dimensiones vuelve a la carga y lo hace con su equipo de lujo habitual. Sega y el equipo de AM2, con Yu Suzuki a la cabeza, han lanzado la cuarta versión del título. La versión para Xbox ha sido confirmada y muchos seguidores de la saga ya se frotan las manos. **Finales 2002**



Soul Calibur 2

Tecmo y Sega ya han puesto sus títulos sobre la mesa, pero Namco tiene aun algo que decir (y luego decían las malas lenguas que los japoneses no apostarían por Xbox). El tercer título de la saga que comenzó con Soul Blade parece que va a seguir la dinámica ascendente de la secuela que triunfó en Dreamcast. Más espadas y más lucha cuerpo a cuerpo en este esperado título. **Finales 2002**



UFC Tapout

Una espectacular competición de lucha ofrecida en directo por televisión. Ultimate Fighting Championship es un torneo donde todo vale y donde cada luchador utiliza el arte marcial que mejor domina, o en su caso, cualquier técnica de lucha bruta que nada tenga que ver con el "arte". Un título para Xbox con un gran aspecto y que dispone de un gran número de modos de juego. **Junio 2002**



Mike Tyson Heavy weight Boxing

Un juego de boxeo excepcional donde puedes elegir entre 16 boxeadores del circuito internacional, entre los que se encuentran el mítico Mike "Batidora" Tyson. Un juego que, según sus desarrolladores enamorará a adeptos al boxeo y amantes de los videojuegos de lucha en general. Un juego con un gran aspecto gráfico que te permite gestionar e invertir el dinero ganado en tus combates. Muy original. **Junio 2002**



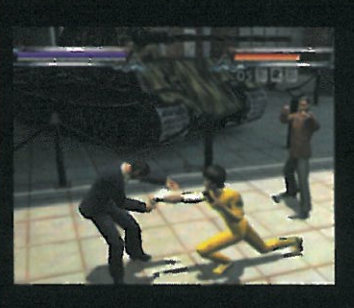
Rocky

Este si que es un mito del boxeo y que se quiten los Tyson, Ali y compañía. Rocky Balboa se sube de nuevo a un ring para volver a recrear los combates de sus películas. Un juego arcade para que le "zumbes" a Apollo Creed, a Ivan Drago y Tommy Gun. Y con lo bien que le sienta el calzón a Stallone. **Finales 2002**



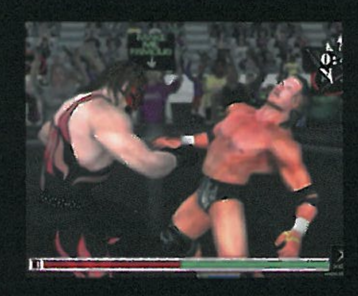
Kabuki Warriors

Un juego de lucha escrupulosamente realista que quiere llevar al género mucho más allá de lo que hacen otros títulos. En Kabuki Warrior deberás comenzar con un personaje novato, entrenando su cuerpo y su mente en un apartado gimnasio. De tu habilidad con él dependerá su aprendizaje, su camino hacia las grandes victorias y su propia vida, ya que puedes perderle en una mala pelea. Un juego original y bastante atractivo. **Sin determinar**



Bruce Lee
Quest of the Dragon

El héroe ha vuelto. Tienes que interpretar al famoso actor y maestro en artes marciales Bruce Lee como si actuaras en una de sus míticas palículas. Con el típico mono amarillo y sus gestos inconfundibles, Lee debe defender el honor de su padre y del monasterio que defiende. Un juego con un aspecto excepcional y con muy buenas críticas en USA. ¡A luchar! **Finales 2002**



WWF Raw is war

La competición más espectacular, más televisiva, más apasionante y más falsa que un "Judas" de plástico hace su aparición en Xbox. El espectáculo teatral que llena estadios en América reúne todos sus mejores momentos en este título, un juego de THQ repleto de violencia, mayas de colores, musculos grasientos y todo un culebrón de insultos y desavenencias entre los luchadores. El modo multijugador permitirá luchas en el ring entre cuatro participantes. Interesante, cuanto menos. **Lanzamiento sin confirmar**



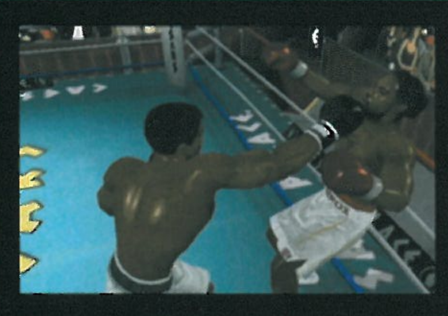
Mortal Kombat
Deadly Alliance

Muchas han sido las versiones de esta popular saga de lucha que ha llegado, incluso, a la gran pantalla. La franquicia más diabólica y sangrienta del género de lucha (la única con control paterno, pues permite eliminar o activar sus grotescos "fatalities") aparece completamente en 3D para Xbox. Después de pasear por decenas de plataformas en su larga vida, la serie llega a Xbox. ¡Bienvenida a casa! **Finales 2002**



Kakuto Chojin (Project K-X)

Dicen por el país del Sol Naciente que este será uno de los mejores títulos de lucha para la consola de Microsoft, y mira que hay en este género una dura competencia. Los vídeos y pantallas que hemos logrado ver de este juego nos han confirmado el título que muchos le cuelgan a Kajuto Chojin, "el juego de lucha más realista hasta el momento". Un espectacular motor gráfico y el prestigio del desarrollador nipón Dream Factory le avala. **Finales 2002**



Knockouts Kings 2002

EA Sports ya ha demostrado que sabe hacer muy bien las cosas y que el boxeo no es es un deporte que se le escape. Una nueva versión de este simulador llega por primera vez a Xbox con un motor gráfico mejorado y un nuevo sistema de golpes patentado por los desarrolladores, el Dynamic Punch Control, que nos permitirá crear nuestras propias combinaciones de golpes. Esto hace que nuestro luchador adopte nuestro estilo de lucha, algo muy novedoso en el género. **Verano 2002**



Kung Fu Chaos

Microsoft ha anunciado la producción de un juego de lucha tremendamente original, Kung Fu Chaos. Un título en el que unos graciosos personajes vestidos de samuráis y que parecen sacados de una serie de dibujos animados, lucharán sobre enormes y preciosos escenarios. En el juego, además de los golpes, también contarán los insultos y la humillación al oponente. Todo un arte. **Finales 2002**



Deathrow

Un juego de lucha muy especial en el que tendrás que intentar hacerte con la victoria en un ring muy especial. Robots, armaduras futuristas y sólo las manos para dar golpes. Dos equipos de cuatro jugadores se lo juegan todo en un ring sangriento para llegar a ser el mejor equipo de la liga. Un gran aspecto y un prometedor modo multijugador. **Finales 2002**

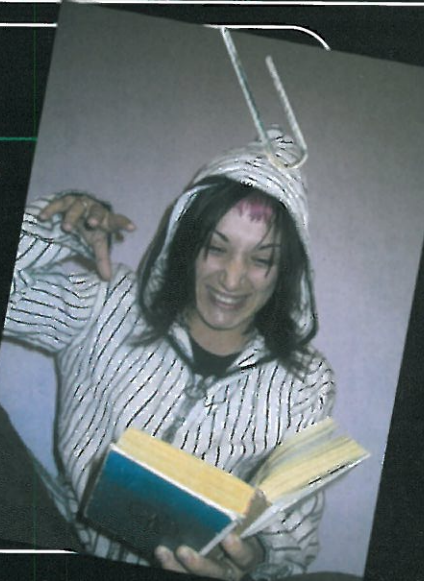


Y además...

Title Defense
Murakumo
Loons: The Fight for Fame
Vultures
Wrath
Whacked!

JUEGOS DE AVENTURAS Y ROL

Nombre: Mileidi Roberta de Carabanchel, alias "Ojos de Fuego"
Edad: 25
Profesión: Echa las cartas en una feria ilegal e itinerante
Juegos Preferidos: The Fellowship of the Rings, Baldur´s Gate, Skies of Arcadia y La Isla del Mono
Observaciones: Cuando era pequeña se leyó toda la colección de "Elige tu propia aventura" y ahora ya no sabe vivir en la vida real. Se alimenta por una pajita y vive enchufada a su Xbox.





The Fellowship of the Ring

La inmortal obra de J.R.R. Tolkien está más de moda que nunca y una exquisita adaptación de los tres libros que la componen llegará a Xbox en breve, como os contábamos en el número del mes anterior. Vivendi Universal posee la licencia para realizar videojuegos basado en los libros de El Señor de los Anillos y nos sorprenderá en breve con un excepcional juego de rol basado en el primero de ellos. **Por confirmar**



Star wars
Knights of the Old Republic

Un RPG basado en el universo Star Wars era el único género que los expertos de Lucas Arts no habían adaptado a la saga galáctica, a pesar del clamor de los fans. Pues bien, ese juego ya se encuentra en desarrollo y llegará a todas nuestras Xbox a lo largo del año. Lo mejor: se podrá jugar online. ¿Imaginas las horas que vas a pasar luchando y adquiriendo experiencia con tu propio Caballero de la República? **Por confirmar**



Project Ego

Este es uno de los juegos que más expectación están creando de los que se desarrollan para Xbox. No en vano, tras él se esconde el genio de Peter Molyneux. Un juego en el que tendremos en nuestras manos el destino de un joven, todos y cada uno de sus actos y la formación de su personalidad. Otra genialidad del creador de Black & White. **Por Confirmar**



Nightcaster

A pesar de que introduce muchos elementos propios de la acción y el género arcade, Nightcaster es un juego de aventura con pinceladas de rol. La omnipotente presencia de un báculo de poder en las manos del joven protagonista te permitirá avanzar a través de sus oscuros niveles. **Ya disponible**



Azurik
Rise of Perathia

Una aventura con elementos de acción y rol que nos pone en la piel de Azurik, un joven aprendiz que debe cuidar de los elementos sagrados de Perathia, el fuego, el agua, la tierra y el aire. Con unos gráficos muy decentes y una banda sonora notable, este es uno de los primeros títulos que nos encandilaron en el X01, en Cannes. **Ya disponible**



Galleon

A los creadores de Tomb Raider se les pasó por la cabeza una historia de corsarios y nos llega este juego de piratas en el que tendremos que encarnar al famoso corsario Rhama Sabrier, y salir airosos de esta esperada aventura. Sobrevivir a bordo de nuestro Galeón y sobre el suelo firme de los distintos puertos. **Finales 2002**



Malice
Kat´s Tale

Este es uno de los primeros títulos de Xbox de los que tuvimos noticias e imágenes, Antes de que nuestra querida consola tomara forma ya conocíamos el juego de Malice y el aspecto de su protagonista, Kat. Una muchacha con grandes ojos y zapatillas de deporte que se enfrenta a un terrible demonio, la encarnación de Malice. **Mediados 2002**



Elder Scrolls III
Morrowind

La tercera entrega de la aclamada saga de rol "The Elder Scrolls" no defraudará a sus miles de seguidores. Los desarrolladores de Bethesda Softworks han diseñado una aventura para un sólo jugador que no transcurrirá de forma lineal, sino que variará según las decisiones de cada jugador. **Junio 2002**



Gaunlet
Dark Legacy

Este si que es un título clásico. Dark Legacy es el nombre de la nueva entrega de la mítica franquicia Gaunlet. Una nueva entrega de aventuras 3D con los personajes de siempre, y algunos nuevos, disparando a todo "bicho viviente". **Mediados 2002**

Y además...

- Myst III: Exile
- Vexx
- Black & White
- Engalus
- BC
- The Y Project
- Shenmue II
- Phantasy Star Online
- Largo Winch



JUEGOS DE CONDUCCIÓN



Nombre: Ernesto Fitipaldi "El Marchas"
Edad: 28 Años
Profesión: Regenta una atracción itinerante de "coches de choque"
Juegos preferidos: Project Gotham Racing, RalliSport Challenge, Moto GP y Burnout
Observaciones: Es cuatro veces campeón de carreras de carritos en el Pryca de su barrio.



Project Gotham Racing

Elegancia, perfección gráfica y un control sobre los movimientos de nuestro vehículo que parecía imposible conseguir. Un juego exquisito para los amantes de la conducción que bebe del mítico Metrópolis Street Racer de Dreamcast. Acumula puntos con tu destreza al volante y con las mejores derrapadas. Espectacular. **Ya disponible**



Sega GT200

No vamos a dudar a estas alturas de la calidad de esta saga de conducción. Sega sabe hacer las cosas muy bien y nos va a regalar a todos un juego que seguro dejará en la sombra al popular Grand Turismo 3 de Playstation 2. De nuevo, otro gran título de Dreamcast que renace para Xbox. **Finales 2002**



Rallisport Challenge

El género de la conducción de rallies es uno de los más populares dentro de los juegos de velocidad. Títulos míticos como Rally Championship o Collin McRae han conseguido enganchar a muchos adictos. Pues desde su lanzamiento en España Xbox tiene el mejor juego de rallies que hayas visto jamás. RalliSport Challenge cuenta con unos gráficos de infarto, un realismo extremo y una enorme cantidad de modos de juego, circuitos, coches, pilotos, pruebas... **Ya disponible**



F1 2002

Los amantes de la Formula 1 ya no tienen excusa. Como ha ocurrido con todas las otras franquicias de éxito de Electronic Arts, la saga "F1" llegará a nuestras Xbox. Una nueva temporada de la máxima competición del motor calienta motores en la parrilla de salida. El máximo realismo, todos los detalles y curiosidades de la vida de un equipo de F1 y la calidad que otorga la licencia oficial de la FIA. **Ya disponible**



Moto Gp

El Campeonato del Mundo de Motociclismo recreado a la perfección. Corre con tus pilotos favoritos, sus motos, sus patrocinadores, los circuitos oficiales de la temporada calcados metro por metro, curva por curva, y con la extraordinaria posibilidad de disfrutar de la carrera. Y es que la mayoría de los títulos de motociclismo pecaban de excesiva dificultad y había que ser un Velentino Rossi para no andar siempre por el suelo. Moto GP se conduce con mucha facilidad, a la vez que te obliga a conocer tu moto y exprimir todo su potencial para ganar. **Mayo 2002**



Wreckless

La originalidad de títulos como Grand Thef Auto, Driver o, incluso, Craxi Taxi, han llegado a crear un género propio. Utilizar todo lo bueno de un título coches para introducirte en un guión de acción donde debes superar diferentes misiones llega potenciado ahora con Wreckless. Conduce a lo loco por un Hong Kong atestado de tráfico para desmontar una peligrosa red criminal. El poder gráfico de Wreckless es un gran ejemplo de los que Xbox será capaz de hacer. **Ya disponible**



Burnout

Acclaim nos ha sorprendido a todos gratamente al anunciar que sacará una espectacular versión para Xbox de su adictivo Burnout. Carreras callejeras con altas dosis de adrenalina y un sistema físico de choques dinámicos sacado de la pura realidad. No apto para cardíacos. **Mayo 2002**



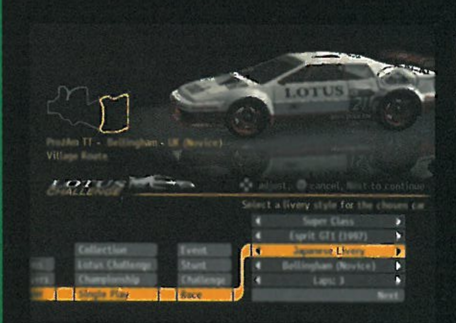
Crash

Este título de la prestigiosa desarrolladora Rage, nos invita a destrozar, literalmente, nuestro coche para inutilizar los vehículos de los contrincantes y llevarnos la victoria. En Crash no hay que llegar a ninguna meta, sólo hay que destrozar los coches de tus adversarios dentro de la arena de un enorme estadio. La diversión y el espectacular aspecto gráfico nos hacen soñar con este juego constantemente. **Finales 2002**



4x4 Evo 2

Un título de conducción frenética que ha gozado del éxito inmediato. El primer juego, además de permitirnos configurar las más espectaculares pruebas 4x4 nos permitió pasar horas jugando online con nuestra Dreamcast con contrincantes de todo el mundo. Una experiencia de juego perfecta con aquel pequeño módem de 33 Kbps. ¿Te imaginas lo que podrá hacer ahora con el poder de Xbox? **Verano 2002**



Lotus Challenge

Todo un repaso al pasado, presente y futuro de la escudería Lotus en un título de conducción para apasionados del género. Corre con todos los coches Lotus, los clásicos, los deportivos, los de Fórmula 1 e incluso los prototipos experimentales. Un gran juego de conducción con muchos extras. **Mediados 2002**



Nascar Heat 2002

Simplemente espectacular. Todo el sabor de las locas competiciones Nascar de Estados Unidos reunidas en un DVD de lujo. Esta nueva edición incluye más de 30 nuevos circuitos y está siendo uno de los títulos de más éxito en América. Además, su modo de juego online tiene que ser espectacular, no en vano es uno de los títulos, junto con Halo, que ya se juega a través de Internet (gracias a aquellos trapicheos de GameSpy y las Xbox conectadas a los PCs) **Sin confirmar**



Chase

Un juego muy original en el que el jugador tiene que asumir el papel de Chase Corrade, un experto conductor especialista en las películas de Hollywood. Esto nos hará conducir coches de los años 30 para películas de gánsters, deportivos impresionantes para las persecuciones de acción, etc. Un aspecto genial y una original porpuesta. **Verano 2002**



MX 2002
Ricky Charmichael

Una leyenda viva del motocross internacional nos presenta este juego más cercano al arcade que a la simulación. Compite en escenarios de todo el mundo en las categorías de motocross y supercross y aprende a realizar las más increíbles acrobacias para que vibren los espectadores. **Ya disponible**

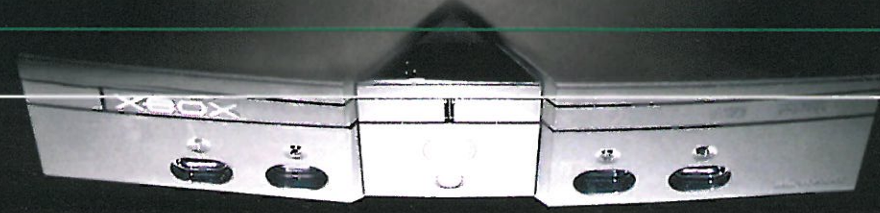


Bloodwake

No toda la conducción de Xbox es a manos de motos y coches. Prueba de ello es Bloodwake, en el que tomamos el mando de una lancha armada hasta arriba y nos dedicamos a perseguir a traficantes y mafiosos para acabar con su red sobre el Mar del Dragón. Pero no alucines con los torpedos y presta atención al timón. **Ya disponible**

Y además...

Toca Race Driver
Race of Champions
Master Rallye
Spy Hunter
Splashdown
Circus Maximus
Ballistics
Colin McRae 3
Crazi Taxy Next
Grand Thef Auto 3
Nascar Thunder 2002
Rally Trophy
Gorkamorka
Grand Prix 4
Test Drive Off Road
Test Drive
Overdrive
Cel Damage
The Simpsons Road
Rage
Artic Thunder
Deadly Skies
Yager
Star Wars: Starfigther Special Edition
Falcone: Into the Maelstrom
Crimson Skies
Freaky Flyers
Comanche 4
Savage Skies
Quantum Redshift



JUEGOS DE DEPORTES



Nombre: Jorge Piernas Torpes "El Cañonero"
Edad: 22
Profesión: Utillero del Villa las Peñas de Arriba C.F.
Juegos preferidos: ISS 2, Amped, NBA Inside Drive, NHL Hitz 20-02 y Tony Hawk 3
Observaciones: Desde que descubrió los videojuegos deportivos abandonó su brillante carrera como petanquista profesional y ahora se pone el chandal y practica todos los deportes desde el sillón.



FIFA Worldcup 2002

El deporte rey en nuestro país va estar muy bien representado. De momento, EA sports rescata su reciente FIFA 2002 para adaptarlo al mundial de futbol de este año en Corea y Japón. Un espectacular simulador con más fintas, más regates, más efectos, más pases y más goles. **Ya disponible**



ISS2

El juego de Konami está considerado el título de fútbol por excelencia en el mundo consolero. Ahora, su tremenda secuela llega a Xbox y lo hace con todas sus nuevas características. En esta ocasión el título puede jugarse de verdad, aunque no pierde apenas el realismo que le caracterizó en su versión de PS2. Espectacular y narrado por Angel González Ucelay y Jorge D'Alessandro. **Ya disponible**



Tony Hawk´s Pro Skater 3

Una auténtica maravilla. Cuando parecía que la popular secuela de "skate" estaba tocando a su fin, Activisión nos ha sorprendido con una nueva secuela enorme. Tony Hawk vuelve con su mejor versión, con 11 nuevas pistas, un aspecto gráfico espectacular y una banda sonora demoledora. **Ya disponible**



Championship Manager 2002

Muchos de vosotros seréis aficionados a los managers deportivos y habréis llorado la muerte del mítico PC Fútbol. Pero ahora ha llegado un firme sucesor, disponible además para nuestra consola. Championship Manager llega a España con todos los datos de la temporada de fútbol 2001/2002. **Ya disponible**

Y además...

- David Beckham Soccer
- NBA Inside Drive 2002
- NBA Live 2002
- Street Hoops
- Amped
- SSX Tricky
- Transworld Snowboarding
- Dark Summit
- NHL Hitz 20-02
- NHL 2002
- Transworld Surf
- Dave Mirra Freestyle BMX 2
- Matt Hoffman´s Pro BMX 2
- NFL 2K2
- Madden NFL 2002
- NFL Fever 2002
- Jimmy White´s Cueball World
- Outlaw Golf
- LMA Manager
- ESPN International Winter Sports 2002
- ESPN NFL PrimeTime 2002
- ESPN Winter X Games
- Snowboarding 2002

Y si te molan las plataformas...

- Oddworld: Munch´s Oddysee
- Mad Dash Racing
- Rayman 3 Hoolums Havoc
- Rayman M
- Fuzion Frenzy
- Nezmix
- Loons: The Figth for Fame
- Taz Wanted
- Shrek
- Crash Bandicoot
- Ant Racing
- The Apprentice Knight
- Sneakers



100% PURE FREESTYLE.





¿Te gustaría exhibir tus atributos delante de todo el mundo y que la policía no te detenga por ello? Si la respuesta es sí, enhorabuena. Encera tu tabla, viaja a los spots más impresionantes del planeta y déjate la piel realizando más acrobacias que en un desfile aéreo. Márcate un indy, un stalefish, un tailgrab, un McTwist, un mellow, un japan. Lo que sea con tal de dejar patidifusos a los espectadores y hacer que los palilleros piensen en la petanca como deporte de invierno.

www.xbox.com/es/amped

PLAY MORE. PLAY AMPED.™



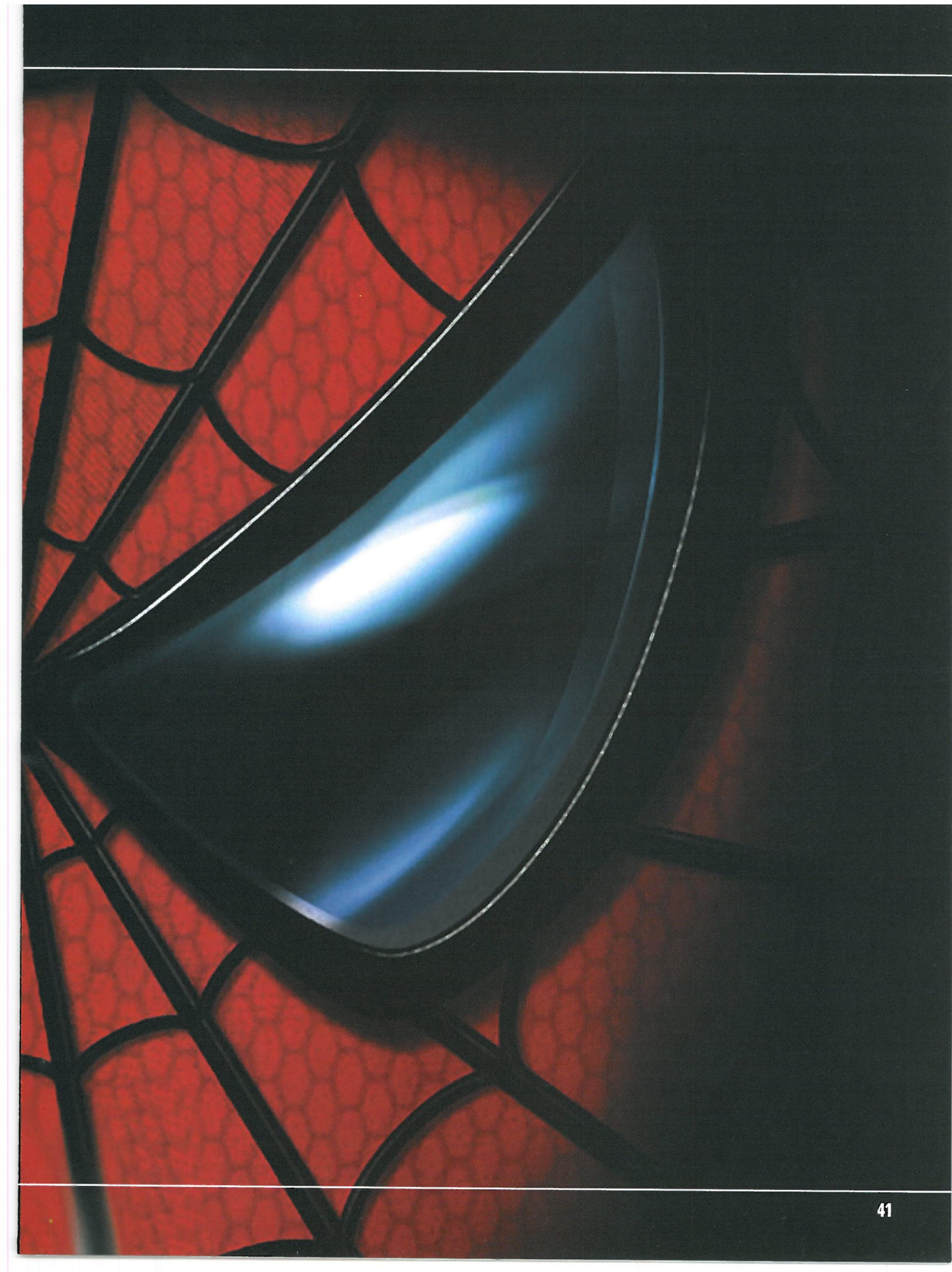


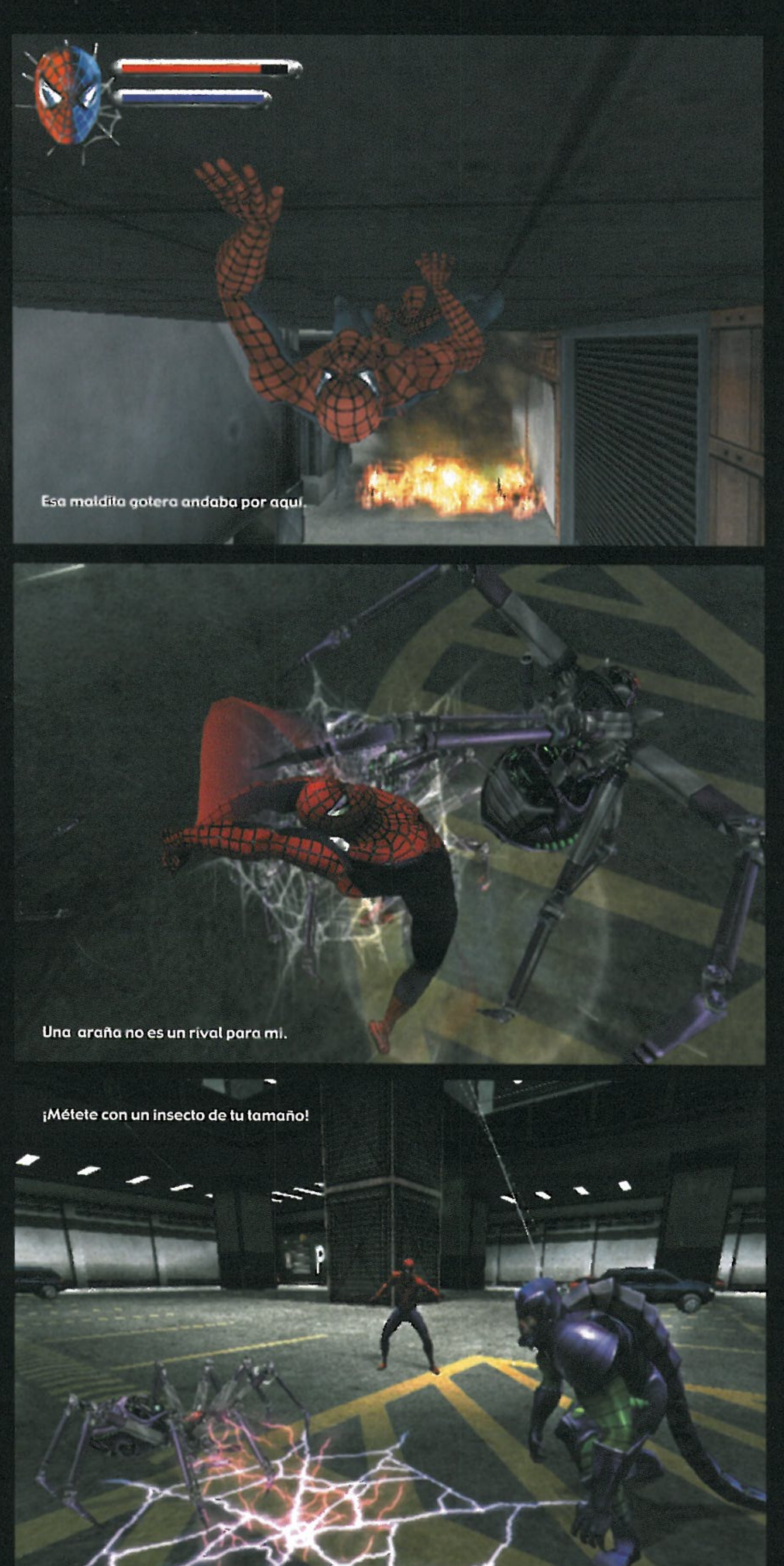
SPIDER-MAN
The movie

La esperadísima película de Spider-Man llegará el próximo mes de junio a los cines de toda España, regalando, por fin, una decente versión cinematográfica a todos los fans del simpático "trepamuros".

Y este esperado estreno llegará acompañado de un videojuego a la altura, realizado por los expertos de Activision, quienes poseen la franquicia de nuestro querido superhéroe y del que ya nos han regalado un buen número de títulos. Si te gustó el juego Spider-Man de Playstation y Dreamcast que salió hace apenas un año, disfrutarás con este nuevo título, porque recoge todo lo bueno de aquel y le añade nuevos movimientos, un nuevo sistema de combates, unos gráficos de lujo y el argumento de la película de Sam Raimi. Es la hora de la araña.

Spider-Man The Movie ha sido desarrollado por Treyarch, el mismo equipo que desarrolló la versión Dreamcast de aquel Spider-Man de Activision y los revolucionarios Tony Hawk´s Pro Skater y Tony Hawk´s Pro Skater 2, entre otros títulos. El juego recrea de forma espectacular el guión de la película protagonizada por Tobey Maguire y Willem Dafoe, donde tendremos que asumir la identidad de Peter Parker y vivir con él su peculiar historia, desde que recibe





el picotazo de aquella araña radioactiva hasta que asume su nueva identidad como de Spider-Man y decide enfrentarse a los mayores criminales de la ciudad de Nueva York, encabezados por el Duende Verde, El Buitre, el Escorpión...

Domina tus nuevos poderes

Cuando comiences una partida en Spider-Man The Movie, es muy recomendable que visites el fantástico tutorial que incluye el título. En él manejarás a un sorprendido Peter Parker mientras descubre sus nuevos poderes.

La picadura de araña radioactiva le ha dotado de unas habilidades increíbles. Nuestro personaje, vestido con chaqueta y bien repeinado (con un parecido espectacular al actor Tobey Maguire) aprenderá a saltar, dar patadas y puñetazos, pegarse a las paredes y utilizar sus telarañas de mil formas. Si has tenido la oportunidad de jugar al fantástico "Spider-Man" que Treyarch desarrolló para Dreamcast, comprobarás que los controles y la mayoría de las habilidades de Spidey son parecidas. El gatillo derecho es el que utilizaremos para lanzar telaraña tras telaraña y poder "volar" entre los rascacielos de Manhattan, mientras que el gatillo izquierdo lanzará una tela al techo, si lo hubiera, y nos llevará hasta allí en un momento. Algo muy útil cuando estamos rodeados de asesinos incontrolables.

Las redes que lanza Spidey pueden utilizarse también para atacar a nuestros enemigos, como en el título del que ya hemos hablado. Así, podemos paralizar a un enemigo antes de noquearlo, cubrirnos con nuestra tela de araña para luego lanzar sus pedazos en todas direcciones, arrojar una bola compacta de tela o cubrir nuestros puños con ella para pegar más fuerte. Pero, en esta ocasión, además de contar con estos ataques ya conocidos, Spider-Man puede recoger casi cualquier objeto y arrojarlo, además de utilizar un gran número de combos diferentes.

Esta nueva posibilidad mejora notablemente los combates, con golpes que se irán desbloqueando nivel tras nivel y que tendremos que aprender. Pero, lo más revolucionario es, sin duda, el nuevo sistema de combates aéreos. Las exigencias del guión no permitian que Spider-Man sólo pudiese desplegar sus golpes cuando estuviese en el suelo. Así, en varios niveles disfrutaremos de espectacu-

Esta es la manera mas rapida de llegar abajo.

lares combates sobre los edificios de Nueva York. Spider-Man puede defenderse y golpear mientras se deja caer, se lanza de edificio en edificio o se columpia, boca abajo, de una tela de araña. Especial mención merece las descomunales peleas con el Duende Verde sobre Manhattan.

El resto de los movimientos de Spiderman son muy sencillos e intuitivos y cuando lleves un rato, aprenderás a moverte a tus anchas por las alturas de Nueva York. Como en el juego que Treyarch lanzó hace un par de años, lo mejor de este título es la magnífica sensación de convertirnos en Spider-Man. Los increíbles saltos entre los edificios, la caída libre y la facilidad de colgarnos y columpiarnos en cualquier sitio es lo mejor del juego. Si eres fan de Spider-Man, disfrutarás de lo lindo.

Gráficos de película

Si hay algo que ha mejorado este título respeto a aquel juego al que hacemos referencia constantemente es en su potencia gráfica. Los detalles de Spidey, sus movimientos y la perfección de cada personaje es espectacular. Pero lo primero que llama la atención es la increíble ciudad de Nueva York, repleta de detalles. Cuando Spider-man trepa por la pared de un rascacielos se observan unos reflejos increíbles en las cristaleras, que se mueven cuando lo hace la cámara. Además, podrás observar el mar y la bahía de Manhattan, las calles atestadas de coches y pasearte por decenas de anuncios publicitarios y grúas de construcción. Un aspecto genial que mantiene un excelente nivel en los interiores y en los conocidos super villanos (el Duende Verde, Scorpion, Shoker, Vulture o los numerosos miembros de Oscorp Industries), todos ellos recreados a la perfección.

Como en la película, Spidey llevará un pequeño repertorio de trajes durante los distintos niveles del juego. Comenzará vestido de forma elegante, como Peter Parker, para terminar con su tradicional traje de mayas rojas y

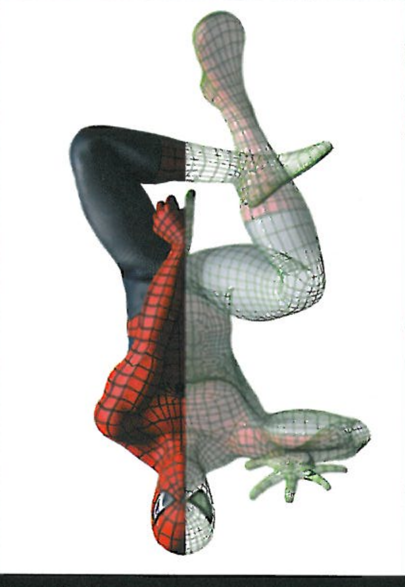
¡Creo que no tengo telarañaaaaaas!

Un feo conducto de aire acondicionado.


Toca visitar las alcantarillas.


Esquiva los ataques de Duende Verde
Una típica pose para la posteridad.
¡Esto es una maldita plaga de arañas!





azules, pasando por el primer traje con pasamontañas rojo que lucía cuando dedicó sus poderes a ganar dinero con la lucha libre. Durante el transcurso de la acción Spider-Man se encontrará con todos los personajes de la película: la Tía May, Mary Jane...

Las cámaras siguen a Spider-Man con una típica visión en tercera persona, y lo hacen con un modo automático que gira nuestra visión de forma automática. Pero este sistema no funciona demasiado bien y es un problema que nos ha molestado bastante en nuestras primeras partidas. Si te fías de estos movimientos de cámara, Spider-Man y los oponentes que tiene en frente quedan muchas veces fuera de plano, por lo que seguir la acción resulta imposible. Afortunadamente, además de poder controlar los movimientos de nuestro héroe con el stick analógico izquierdo, el stick derecho está habilitado, precisamente, para mover la cámara a nuestra voluntad. Así, la mejor manera de jugar y seguir la acción es aprendiendo a controlar ambos sticks de forma simultánea. Al principio es algo complicado, pero cuando lo dominas comienzas a manejar muy a gusto todos los movimientos de Spider-Man.

Utiliza los poderes de Spider-Man para atacar a tus adversarios por sorpresa y moverte sigilosamente


Las luchas cuerpo a cuerpo son constantes.

No te quedes sin redes

Al igual que el Spider-Man de PSOne y Dreamcast, junto a la barra de salud de nuestro personaje, aparece otra que nos indica la cantidad de telarañas que nos queda. Si utilizamos muchas redes para desplazarnos o atacar con ellas a nuestros enemigos, esta barra de nivel irá disminuyendo y podremos quedarnos sin más. Para que esto no ocurra, tendremos que administrarlas bien y recoger las cargas de telaraña que iremos encontrando a nuestro paso. Además, también tendremos



A ver si llego al videoclub antes de que cierren.

que ir recogiendo cargas de energía para recuperar la salud y algunos otros items que nos aportarán muchos beneficios. Como en el anterior título de Spider-Man, en todos los niveles existen zonas secretas que tendremos que encontrar, repletas de 'power ups' y diferentes extras.

Estos items mejoran tus objetivos en cada nivel y completan una pequeña colección que se irá habilitando en el menú principal. Si no has encontrado estas zonas secretas la primera vez que juegues, seguro que quieres hacerlo cuando vuelvas a jugar. Esta vez con un traje diferente o en un nivel superior. Spider-Man es un juego de acción en tercera persona que te enganzhará por sus impresionantes movimientos y por su adictivo sistema de combates. Además, si te gusta Spider-Man y te gusta la película, esta es su mejor adaptación. Buena suerte y a lanzar redes sin parar.

Muévete como una araña

Uno de los aspectos más atractivos de este Spider-Man The Movie es la obligación de tener que moverte sigilosamente, utilizando las habilidades de Spider-Man para avanzar sin hacer ruido, andar por el techo, quedarse pegado en cualquier rincón, etc., todo para no ser visto ni oído.

Recoge los items y "Power-up" de cada nivel, sobre todo las recargas de telarañas, algo imprescindible

Casi desde el principio, si pretendemos entrar en una estancia repleta de enemigos a lo loco, enfrentándonos directamente a todos, acabaremos muertos. Por el contrario, tendremos que utilizar nuestros poderes para acabar con ellos uno a uno y de forma sigilosa. Si jugamos bien, los maldito esbirros del Duende Verde no sabrán de dónde les vienen los golpes.

Una película largo tiempo esperada

Los fans del héroe arácnido del cómic estaban esperando, desde hace muchos años, una adaptación decente a la gran pantalla (tras los lamentables intentos de los años ochenta), y ahora ha llegado. La película dirigida por Sam Raimi y protagonizada por Tobey McGuire y Willem Dafoe, se estrenará, tras un pequeño retraso, este mes de Mayo en Estados Unidos, y unas semanas más tarde lo hará en España. Un estreno espectacular, sin duda alguna.

Valoración:

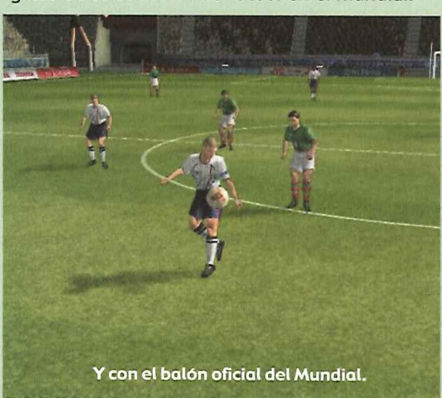
Un juego de acción impresionante, con la garantía de adicción que ofrece un popular personaje como Spider-Man, además de tratarse de la versión oficial del film. Si eres fan de Spidey o simplemente te encanta el género, vas a pasar varias horas enganchado.

Nombre: Spider-Man The Movie
Desarrollador: Treyarch / Activision
Distribuidor: Proein
Web: www.activision.com/spiderman
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Junio 2002
Opciones: 1 Jugador

MUNDIAL FIFA 2002

EL IMPERIO DEL GOL

A finales de este mes de mayo empieza el mayor espectáculo del mundo del fútbol. Una vez cada cuatro años, millones de espectadores en todo el planeta desconectan por instantes para asistir al progreso de su selección de fútbol en el mundial. Este año se celebrará en Japón y Corea, pero para ir abriendo boca EA Sports ha conseguido crear el juego oficial del Mundial y está en la calle desde finales de abril. La primera impresión que nosotros hemos tenido del juego ha sido relativamente buena, a pesar de lo poco que hemos podido trabajar sobre el título. Si bien los gráficos de los juegos de fútbol de EA no son nuestros preferidos ni los que elegiríamos para un juego de fútbol, Mundial FIFA 2002 tiene a su favor todos los pequeños detalles que convierten a este juego en uno de los


Y con el balón oficial del Mundial.



Aprovecha los tiros desde lejos.


Salta, salta, salta... pequeño canguro.


Las celebraciones de los goles te asombrarán.



Estadios reales

Podremos pisar el césped de los estadios donde jugará la selección española a partir del mes de junio. Kwangju, Chonju o Taejon son algunos de los escenarios por los que pasarán los Raúl, Tristán, Mendieta y compañía. En el juego y en la realidad.

fundamentales para el principio de este verano. Cuando hablamos de detalles nos referimos a cosas que se ofrecen en Mundial FIFA 2002 como es que cuente con los jugadores estrella de cada selección a los cuales se ha ido reproduciendo con sus rasgos físicos más característicos. Otro de estos detalles es la posibilidad de ver la repetición de las mejores jugadas del partido al término de éste, con la música de la Orquesta Filarmónica de Vancouver resaltando los momentos más espectaculares y gloriosos de los choques. Mayor número de cámaras, más ángulos de enfoque de cada fragmento del partido. Se han recreado nuevas animaciones en los jugadores para captar un mayor realismo en la movilidad de estos y a la vez se ha trabajado en el aspecto de dar una mayor jugabilidad con la creación de nuevos controles de balón, nuevos regates, una mayor importancia en el juego aéreo y en los remates que pueden ser mejor controlados en esta versión del FIFA de toda la vida ya que existirá un botón destinado a los diferentes "trucos" que sea capaz de hacer un jugador determinado. De esta manera podremos ser nosotros quienes elijamos si queremos hacer una chilena, un remate de cabeza o una volea.

Este detalle puede ser el que dé al juego de Mundial FIFA 2002, el punto de diferencia y la chispa que quizá se haya echado en falta en títulos anteriores desde que ISS tomase el trono de la jugabilidad y relegase a FIFA a ser el juego de las licencias y del realismo, el auténtico simulador. Si se conservan algunos de los detalles del último FIFA 2002 de otras plataformas en los que se incorporaron elementos arcade que tanto gustan a buena parte del publico futbolero, Mundial FIFA 2002 entrará en competición con International Superstar Soccer 2. Nos encontramos en Japón o en Corea, dependiendo del estadio que elijamos. En nuestras manos la selección que sea nuestra preferida en la que encontraremos a todas y cada una de las estrellas de cada país. Escenarios reales, equipos reales y un juego que permite desplegar nuestra imaginación futbolera hasta donde lleguemos... ¿quieres ganar el Mundial? Sólo hay un camino y pasa por Mundial FIFA 2002.

Nombre: Mundial FIFA 2002
Desarrollador: EA
Distribuidor: EA
Web: www.easports.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: 24 de Abril
Opciones: 1 - 4 Jugadores

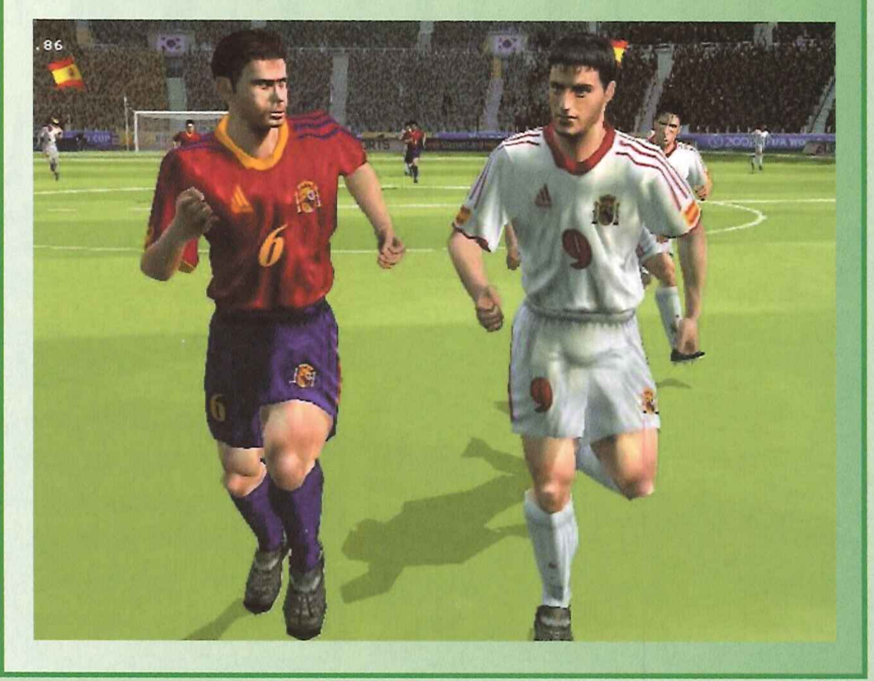


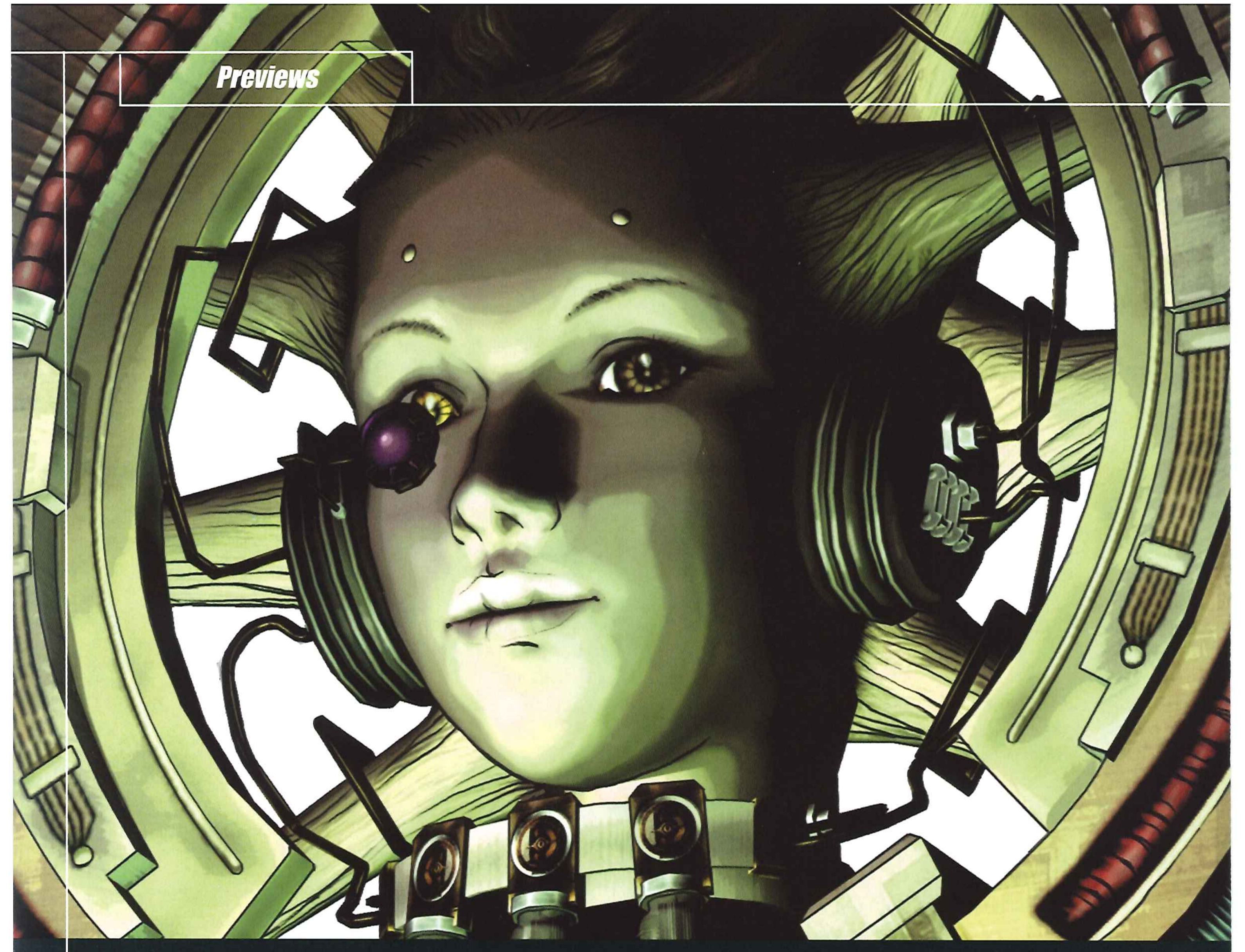
Aquí jugará la selección.

Valoración:
Aunque todavía es pronto para poder augurarle ningún futuro a Mundial FIFA 2002, la línea de desarrollo del juego, así como la enorme cantidad de extras como son las licencias oficiales de los jugadores y selecciones lo convierten en uno de los juegos de fútbol para tener en cuenta.

Parecidos razonables

Entre las características que destacan en Mundial FIFA 2002 está la de poder encontrar algunos jugadores con rasgos físicos reconocibles de estrellas del balón. Estos son Hierro y Tristán, ¿verdad?





GUNVALKYRIE

La acción en tercera persona de Sega se disfraza con trajes metálicos de un pasado paralelo de principios del siglo XX en el que la historia de esta aventura toma lugar.

Corre el año 1906 y la organización GunValkyrie nos manda en un viaje interplanetario al planeta Tir Na Nog en una misión especial. GunValkyrie es una organización creada en el año 1899 y financiada por la AOE y la Fundación Hebble. El Doctor Hebble es el responsable del caos biológico de Tir Na Nog. Sus experimentos se le han ido de las manos y somos enviados para solucionar el conflicto con la ayuda de la tecnología del Doctor Hebble.

El planeta Tir Na Nog ha sido tomado por varias especies de insectos que dominan por completo el ecosistema de este misterioso mundo

En este shooter en tercera persona podremos optar por Kelly o Saburouta para afrontar la peligrosa misión. Según se nos hace saber, el planeta Tir Na Nog ha sido tomado por varias especies de insectos que dominan por completo el ecosistema de este misterioso mundo y los inmigrantes de Tir Na Nog se han convertido en estas horribles criaturas. Nuestra misión es recuperar los Halley Cores, unos envases que contienen el ADN de uno de los inmigrantes. De esta







manera, la especie será salvada en el laboratorio. Al mismo tiempo, cuando encontremos los distintos recipientes recibiremos capacidades de lucha y protección sobrenaturales. Cuando localicemos los distintos recipientes y al Dr. Hebble, nuestra misión interplanetaria habrá concluido, hasta entonces... aprieta los dientes y utiliza la habilidad mental para resolver los problemas que plantea el juego a nivel estratégico.

El repertorio de armas con las que cuenta cada personaje es único, así como las capacidades de combate, pero existen elementos que comparten como lo son: el Propulsor que nos permitirá desplazarnos por el aire; GV Napalm, bombas de gas muy destructivas que conseguiremos recolectando los Halley Cores; el gancho de plasma; o el "revoloteo" que servirá para administrar nuestro combustible del Propulsor. Combinaremos la agilidad y destreza de la irlandesa Kelly, con la fuerza natural del japonés Saburouta y su espada electromagnética.

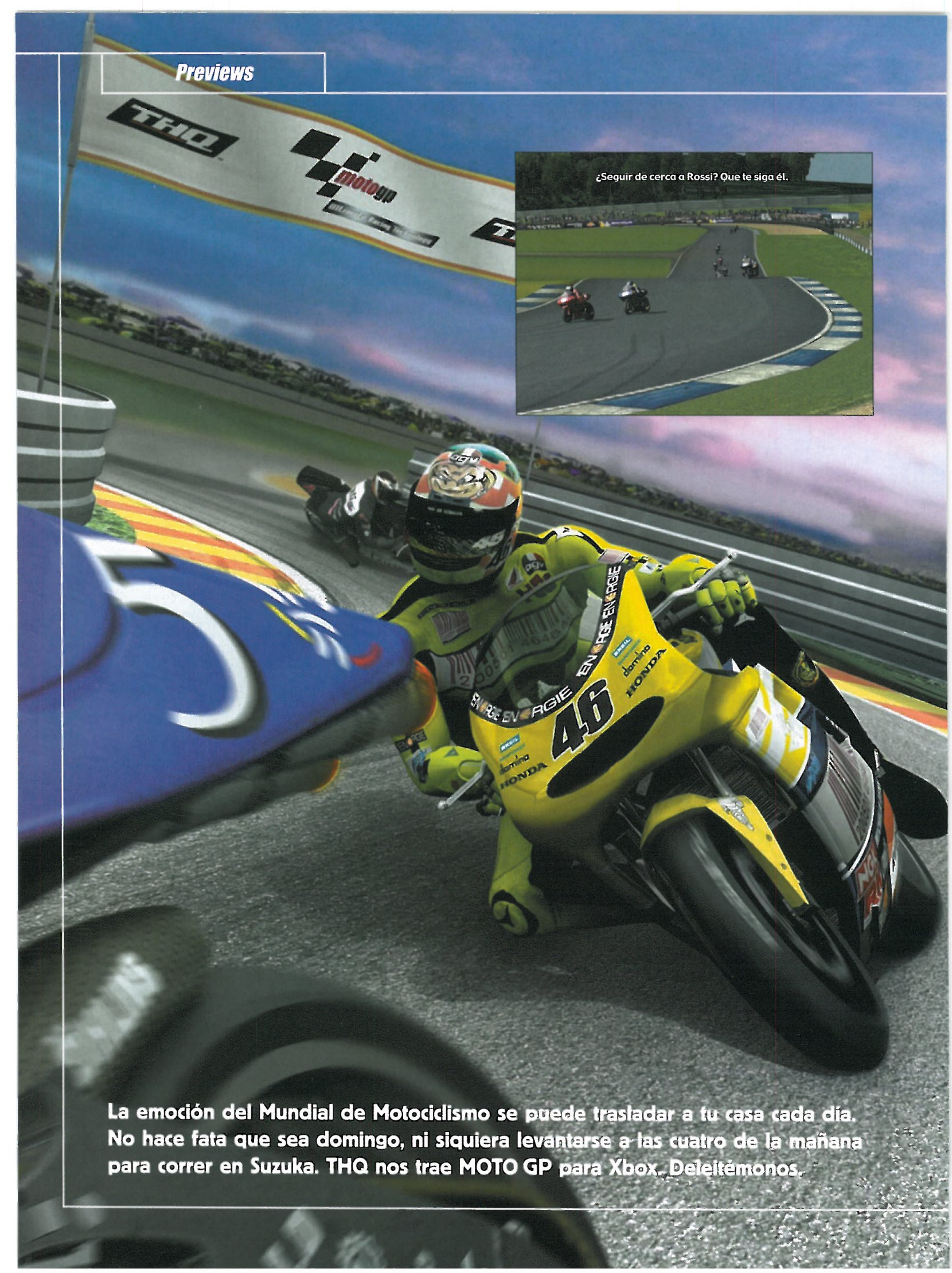
Pero si GunValkyrie ha destacado por algo en cada feria, ha sido por sus gráficos. Sega ha querido "poner a prueba" a Xbox y parece que la consola lo ha superado. El resultado es un juego en el que podremos encontrarnos con multitud de enemigos frente a nosotros con detalles a la perfección, sobre un escenario cuidado hasta en el más mínimo aspecto. Texturas depuradísimas y utilización de millones de polígonos. Si al motor gráfico del juego que corre sobre la Xbox como nunca habrían soñado los desarrolladores de Sega, le añadimos unos personajes carismáticos basados en el anime japonés, obtenemos un resultado exitoso evidente. Sólo un problema, no gráfico, por supuesto. Se trata del argumento del juego. Quizá el hecho de que todo esté desvelado desde el principio, le reste protagonismo a la historia frente a la acción. Sólo podemos esperar bichos, bichos y más bichos que no dejan de salir por todas partes hasta que recolectemos todas las cápsulas de ADN y encontremos al Dr. Hebble. Puede que nos cansemos de matarlos y salgamos corriendo de las pantallas huyendo y convirtiéndolo en un absurdo juego de carreras espaciales.


Algunos sólo elegirán a Kelly.

Valoración:
Los gráficos espectaculares del juego pueden quedar eclipsados por una historia que no ha terminado de convencer al público americano. Por otro lado, los gráficos pueden ser suficiente como para engancharnos del todo.

Nombre: GunValkyrie
Desarrollador: Sega
Distribuidor: Infogrames
Web: score.sega.com/games/GUNVALKYRIE
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Mayo de 2002
Opciones: 1 Jugador


Hasta tú tendrás alas para desplazarte.



La emoción del Mundial de Motociclismo se puede trasladar a tu casa cada día. No hace fata que sea domingo, ni siquiera levantarse a las cuatro de la mañana para correr en Suzuka. THQ nos trae MOTO GP para Xbox. Deleitémonos.


Espero que Redbull me dé alas.


La sensación de velocidad es tremenda.


En la siguiente lo intento por el interior.

MOTO GP

Es el juego de motos más espectacular que hemos tenido nunca entre nuestras manos en cualquiera de las plataformas que hemos jugado, y son unas cuantas. Moto GP ofrece al jugador una experiencia única de velocidad, control de la moto y técnica de frenada en las curvas como nunca antes habíamos experimentado. Una de las mejoras respecto a PS2 es la posibilidad de controlar freno de delante y freno de detrás por separado. No necesitamos ser Valentino Rossi, ni mucho menos. El manejo es sencillo y, aproximadamente, en la tercera carrera ya podemos ir a por los puntos. Un detalle significativo es que para caernos, debemos tener un fallo de verdad. No estaremos cayendo constantemente como en algunos simuladores que hemos probado antes. El juego cuenta con 16 circuitos oficiales y uno escondido, además de las licencias de la firma DORNA de los corredores del año 2001 y sus motos. Sí, sí, podrás ser Abe, Cardoso, Rossi, Capirossi... o tu propio corredor, creado a tu gusto. Para enmarcar son las gloriosas partidas "Multijugador" de hasta cuatro jugadores en la misma consola, con división de la pantalla en cuatro, e incluso juego en red ya que el juego cuenta con el "Sistema de Interconexión". Altamente recomendable. En el apartado gráfico debemos dar nuestra enhorabuena al equipo de desarrolladores ya que han conseguido dotar al juego de todo el realismo que resultaba necesario tanto en los movimiento de las motos, los corredores, como en circuitos y diferentes, pero sobre todo un efecto. Se trata del difuminado del entorno a medida que ganamos velocidad. Al pasar a nuestros adversarios sólo vemos una estela, un efecto que nos mete de lleno en la velocidad de nuestro corredor. El sonido está muy cuidado y nos mete de lleno en la carrera. Baja el volumen de la música y deja sólo el de los efectos de ambiente. ¿No es impresionante?



Haz buena clasificación y tendrás sitio delante.

Moto GP ofrece una experiencia única de velocidad, control de la moto y técnica de frenada en las curvas como nunca antes habíamos tenido

Valoración:

Moto GP se va a situar en lo más alto del podium de juegos de motociclismo para Xbox por un buen tiempo a no ser que otros competidores sean capaces de apurar más la frenada...

Nombre: Moto GP
Desarrollador: THQ
Distribuidor: Proein
Web: http://www.motograndprix.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: 30 de Mayo
Opciones: 1 - 4 Jugadores y LAN

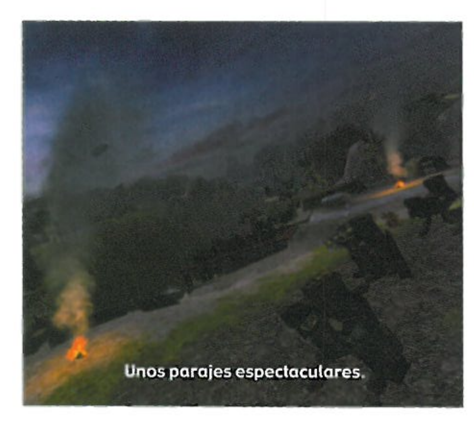
YAGER

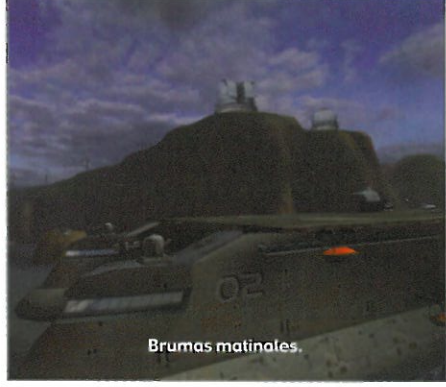
Una joven empresa conocida como Yager Development ha recibido la confianza de THQ para publicar su primer gran proyecto, un juego que mezcla la acción 3D más trepidante con pequeños toques de simulación aérea. Yager es un espectacular juego de cazas de combate futuristas en medio de un mundo devastado y con una avanzada tecnología militar. Todas las mercancías se transportan ahora en enormes "buques" aéreos que navegan a pocos metros del suelo, pero ninguna ruta es segura, y los piratas aéreos están por todas partes. Nuestra misión es adoptar el papel de Magnus Tide, un valiente y experimentado piloto de combate independiente, que tiene que pacificar a la fuerza las rutas comerciales.

El juego presenta un aspecto gráfico espectacular, con decenas de naves volando a la vez y sorteando los accidentes del relieve. Una variedad de combates espectacular que se realizan a ras del suelo. En el modo de un solo jugador, el argumento del juego, introducido por varias escenas cinemáticas, nos llevará a través de 20 misiones diferentes. Además, Yager cuenta con un modo multijugador que puede ser todo un regalo. Imaginas las enormes escaramuzas aéreas con tus amigos.

Nombre: Yager
Desarrollador: Yager Development
Distribuidor: Proein
Web: www.yager.de
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Junio 2002
Opciones: 1-4 Jugadores

Valoración:
Los gráficos y la suavidad de movimientos de nuestros cazas son la principal arma de este título, que inaugura en Xbox el género de los combates de naves.


Unos parajes espectaculares.

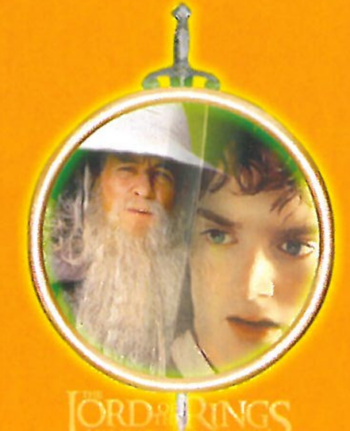

Brumas matinales.

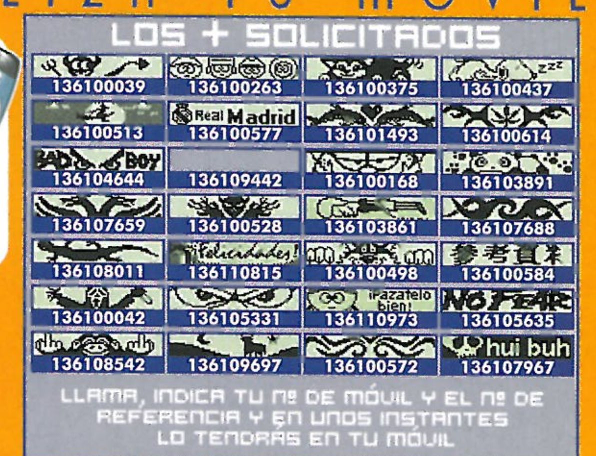

Esto es mejor que el Parque de la Warner.



906 887 303

PERSONALIZA TU MOVIL







THE LORD OF THE RINGS
THE FELLOWSHIP OF THE RING

PARA ANULAR UN LOGO LLAMA E INTRODUCE EL CÓDIGO 136100000



SERVICIO GARANTIZADO 100%

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN LOGOTIPOS Y MELODÍAS PARA QUE PERSONALICES TU MÓVIL DE LA MANERA MÁS ORIGINAL!!

VÁLIDO PARA AMENA AIRTEL Y MOVISTAR
DISPONIBLE PARA:

NOKIA, SAGEM Y MOTOROLA



TOP 10

- 136301119 Fiesta Pagana - Mago de Oz
- 136301164 Niña piensa en ti - Los Caños
- 136301115 Azul - Cristian
- 136300020 BSO El Último Mohicano
- 136301151 El Baile del Gorila - Melody
- 136300020 BSO Mision Imposible
- 136300665 BSO BraveHeart
- 136301116 Baila Mi Ritmo - Loona
- 136300503 Medio de los chichos - Estopa
- 136300672 Dile que la quiero - D. Civera

SOLO AQUÍ ENCONTRARÁS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN LOGOS Y MELODÍAS

- ALCATEL One Touch Easy 300
- ERICSSON T29s, R520M, T20E SH888, S868, I888
- SIEMENS SL45
- PANASONIC EB6092

!!NUEVOS MODELOS PARA TONOS¡¡



CINE Y TV

136300053 King of Road - Anuncio de Audi
136301290 Dragon Ball
136300037 Rasca y Pica de los Simpsons
136301178 B.S.O. Matrix
136300041 South Park
136300034 Friends
136300040 Los Simpsons
136300451 El Equipo A
136301000 B.S.O. Armageddon
136300442 La abeja Maya
136300015 La familia Adams
136300028 Superdetective en Hollywood
136300032 El coche fantástico
136300044 Expediente X
136300455 Fraguel Rock
136300023 Pantera Rosa
136300461 Heidi
136300027 La Guerra de las Galaxias
136300043 Verano Azul
136300022 El Padrino
136300029 Titanic
136300413 Superman
136300489 Gladiator
136300011 El bueno, el feo y el malo

HIMNOS DE FUTBOL

136300409 Real Madrid C.F.
136300410 Valencia Club de Fútbol
136300411 Futbol Club Barcelona
136300420 Deportivo de la Coruña
136300421 Himno de España
136300415 Atlético de Madrid

EXITOS EN ESPAÑOL

136301342 Partiendo la Pana - Estopa
136301334 El amargo del Pomelo - Nacho Cano
136301333 Flor de Lis - Manolo García
136301332 Toda - Malú
136301330 King George - Dover
136301328 Amor - Luis Miguel
136301324 Pa ti no estoy - Rosana
136301289 Sarandonga - Lolita
136301303 Virus de Amor - Los Caños
136301316 Como quieres que te entienda - Rosario
136300653 Ay, mamá - Chayanne
136300674 Mi medicina - Carlos Baute
136300653 Ven conmigo - Christina Aguilera
136300516 Yo quiero bailar - Sonia y Selena
136301114 The hardest day - Alej. Sanz & The Corrs
136300654 Decidle que lo quiero - Los Sultanes
136301211 Corazón Congelado - Pastora Soler
136301121 Ay Corazón - Las hijas del Sol
136600511 La Playa - La Oreja de Van Gogh
136300670 No rompas más mi pobre - Coyote Dax
136300571 Humahuaqueño - King África
136300677 La Mayonesa - Chocolate
136300517 Y yo sigo aquí - Paulina Rubio
136301237 Los latidos del Corazón - Alazán
136300510 Me pongo colorada - Papá Levante
136301122 Tiempo - Jarabe de Palo
136300671 El alma al aire - Alejandro Sanz
136300514 Tu Calorro - Estopa
136300253 Corazón partido - Alejandro Sanz
136300254 Cuéntame un cuento - Celtas Cortos
136300231 No cambié - Tamara
136301143 La sombra del gigante - Eros Ramazzotti
136300511 París - La Oreja de Van Gogh
136301127 Supersexy Girl - Fundación Tony Manero
136301124 Nada de Ná - Café Quijano
136300386 María, María - Carlos Santana
136300676 Boom Boom - Chayanne
136301126 Y no amanece - Los Secretos
136300680 Dos días en la vida - Jarabe de Palo
136301130 Practicar Sexo - Papa Levante
136300630 Escúchame - Camela
136301133 Bésame en la boca - Lorca
136300638 No estamos locos - Ketama
136301117 Bamboleo - Gypsy Teens
136300679 Delgadito - La Rabia
136300683 La Bomba - King África
136300494 La Barbacoa - Georgie Dan
136300554 Paquito el Chocolatero - Pasodoble
136301180 Sola - Efecto Mariposa
136300266 La raja de tu falda - Estopa
136300508 Me falta el aliento - Estopa
136300502 Como Camarón - Estopa

EXITOS INTERNACIONALES

136301337 Possession - Transfer
136301311 Super Stylin - Groove Armada
136301308 In the End - Linkin Park
136301313 What I Mean - Modjo
136301327 Music's no good without you - Cher
136301336 Turn Off the Lights - Nelly Furtado
136301338 That Day - Natalie Imbruglia
136301341 You Give Me Something - Jamiroquai
136301340 You Remind Me - USHER
136301312 Michael Jackson - You Rock My World
136300465 We are the Champions - Queen
136301131 Lady Marmalade - Christina Aguilera
136301177 7 X Que - X Que Vol.
136301236 Played Alive - Safri Duo
136300387 Sha-la-la - Venga Boys
136300200 Another day paradise - Phil Collins
136300321 Beautiful - U2
136300326 Bring it All - S Club 7
136300207 Easy Lover - Phill Collins
136300357 The way I am - Eminem
136300850 Stan - Eminem
136300342 Kids - Robbie Williams and K. Minogue
136300345 Music - Madonna
136300238 Sentinel - Mike Oldfield
136300355 Still-standing - ACDC
136300240 I'm still - Elthon John
136300356 Stronger - Britney Spears
136300797 No woman, no cry - Bob Marley
136300119 Sandstorm - Darude
136300228 Narcotic - Liquid
136300317 7 days - Craig David
136300318 All the small things - Blink 182
136300387 Nothing else matter - Metallica
136300105 Beat it - Michael Jackson
136300118 Oops I did is again - Britney Spears
136300120 Sex Bomb - Tom Jones
136300122 Show me the meaning - B. Street Boy
136300374 Fade to Black - Metallica
136301152 19-2000 - Gorillaz
136300397 Seek an destroy- Metallica
136300399 Still loving you- Scorpions
136300401 Tick tock - U2
136300130 American Pie - Madonna

NO VÁLIDO PARA MOVILINE - PRECIO MÍNIMO 135 PTAS/MINUTO. SI NO PUEDES CONTACTAR CON NOSOTROS DESDE TU TELÉFONO MÓVIL, POR FAVOR LLAMA DESDE UN TELÉFONO FIJO O BIEN CONTACTA CON TU OPERADOR DE TELEFONÍA MÓVIL.

TELEFONOS COMPATIBLES:
TELELOGOS - NOKIA 3210, 3310, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110
TELEMELODIAS - NOKIA 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110 / SAGEM 930, 932, 939, 959 - MOTOROLA: V50, V100, V8088, Timeport 250, Timeport 260

Buffy the vampire Slayer

Las puertas dimensionales del Infierno se han abierto. Un vampiro de 600 años llamado Master ha utilizado sus poderes de la noche para crear un puente entre el Infierno y la Tierra. Ahora, legiones de vampiros y demonios llegan para vengar a los "Antiguos". Nosotros encarnaremos a Buffy, la "cazavampiros" adolescente más famosa de la tele. La popularidad de la serie de la tele ha convertido a esta heroína juvenil en una aventura en tercera persona que combina lucha, estrategia, puzzles y humor.

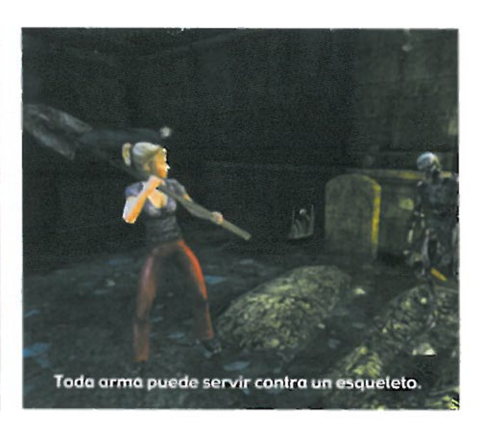
Buffy es la "Elegida" para acabar con la existencia de vampiros, zombis y criaturas demoníacas sobre la faz de la Tierra. Para ello contaremos con un buen grupo de amigos fieles, numerosas armas (¿agua bendita?) y más de 60 movimientos de lucha que facilitarán las cosas. Nuestros amigos serán los de siempre: Willow, Cordelia, Xander, Giles, Spike y Angel. Y los movimientos en las peleas de Buffy serán perfectamente reales porque han sido capturados de la propia doble de Buffy. Pero además, a medida que avancemos iremos desbloqueando combos y poderes extrasensoriales que nos ayudarán a localizar a "los malos" o acabar con ellos de un "plumazo". La pinta de los gráficos es muy buena, a menos la caracterización de Buffy lo es, asi como los diferentes vampiros y zombis que nos hemos encontrado. Eso si no se repiten.

Nombre: Buffy, the vampire slayer
Desarrollador: The Collective
Distribuidor: EA
Web: www.ea.com/eagames/games/xbox/buffy
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: 8 de Mayo
Opciones: 1 Jugador

Valoración:
Un aspecto gráfico bastante bueno y un argumento que, de momento, sólo enganchará a los fans es lo que se desprende de este primer vistazo. No sabemos hasta que punto puede ser beneficioso tener a Sarah Michelle Gellar en la portada del juego (¡y está bien la chica! ¿o no?)

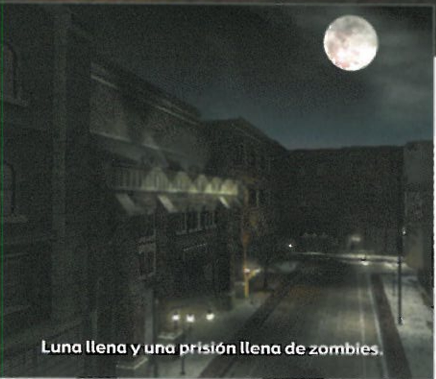

¿Y tu eras el malo maloso?


Esta patada me la enseñó "el Cordobés".


Toda arma puede servir contra un esqueleto.

Hunter: The Reckoning


Te has puesto perdidos los vaqueros.


Luna llena y una prisión llena de zombies.


¿Perdón, la calle Elm?

Una nueva pesadilla repleta de zombies, vampiros y demás calaña venida del averno, que quiere triunfar en el mundo del videojuego. Pero no os asustéis, que no se trata de ningún survival horror a la japonesa. En esta ocasión estamos ante un original juego que mezcla la acción más pura con el entorno y la dinámica de un rpg. No en vano, el juego está basado en un juego de rol de "sobremesa" muy popular, conocido como "White Wolf". Los ingredientes prometen bastante: una ciudad repleta de muertos vivientes y sólo cuatro personajes capacitados para destruirlos: un cura, un ex-convicto motero, una muchacha ex-policía y una alocada adolescente. Todos ellos cargados de armamento pesado y algunos instrumentos de charcutería. La emoción está servida. Hunter: The Reckoning nos coloca en la prisión de una pequeña ciudad, que pronto se verá controlada por estas hordas diabólicas. Sólo nuestros cuatro protagonistas consiguen ver a estos demonios y toman la responsabilidad de acabar con ellos. El juego rebosa acción y escenas de infarto, con la posibilidad de controlar los movimientos de los personajes con un stick analógico y la dirección de su arma con el otro. Esto nos permite correr en una dirección y disparar en otra, algo muy útil cuando uno está rodeado de bichos informes devora vísceras. Pero no serán las armas el único recurso que tengamos para oponernos a los zombies y vampiros. El juego también dispone de un repertorio de hechizos y magias que nuestros personajes tendrán que recopilar y aprender a utilizar. Todas las ayudas son buenas cuando juegas a un título en el que hay unos 50 monstruos por escena, de media. Los personajes se ven desde una perspectiva isométrica en tercera persona y recuerda mucho a juegos de acción como Gaunlet Legends. El modo multijugador cooperativo bebe mucho de este juego clásico.

Valoración:

Una dinámica de juego al estilo de Gaunlet Legends o Smash T.V. sobre una ciudad infestada de zombies al estilo Resident Evil. Una mezcla explosiva que toma elementos de un popular juego de rol. Interesante, cuanto menos.

Nombre: The Reckoning
Desarrollador: High-Voltage Software
Distribuidor: Virgin
Web: www.interplay.com/hunter
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Junio 2002
Opciones: 1-4 Jugadores

Prisoner of War

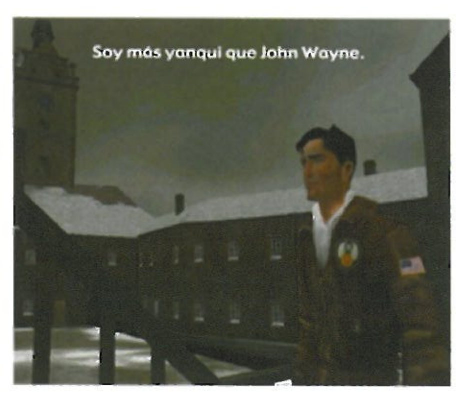
El castillo de Colditz fue uno de esos míticos campos de prisioneros de la Segunda Guerra Mundial de los que nunca escapó ningún preso. Codemasters nos mete en la piel de un piloto norteamericano que ha sido capturado por los nazis y ha sido recluido en dicho campo de concentración. El equipo de desarrolladores se ha preocupado de estudiar hasta el mínimo detalle de la rutina en uno de estos presidios y la ha reproducido fielmente en el juego Prisoner Of War. Cada acción tiene su momento, los cambios de guardia, las horas de apertura de puertas, los horarios de comidas, siempre siguen una lógica rutina que tendremos que ser capaces de utilizar para poder escapar del "infierno nazi". Aunque el juego es de acción en tercera persona, no tendremos de principio la posibilidad de coger pistolas, granadas, ametralladoras y todo un arsenal bélico que nos facilite la escapatoria. Eso está muy controlado y tendremos que hacernos con objetos que también sean de utilidad como piedras, prismáticos, cristales, etc. Utilizando más el coco que la fuerza de nuestros brazos podremos ir engañando, despistando y burlando a los diferentes guardas. Pero no es de esos juegos en los que cada guarda tiene su parcela y de ahí no sale. Aquí la IA está tremendamente trabajada y tanto los soldados nazis como sus "malditos" perros nos seguirán con tener el mínimo indicio de nuestras intenciones. Aunque está casi acabado, creemos que se puede mejorar el aspecto gráfico del juego que muestra demasiados jaggies en elementos que desaparecen súbitamente. Tendremos que ser capaces de cumplir las misiones que se nos encomiendan, aunque sea sobornando a los soldados... y el premio no es otro que la libertad.

Nombre: Prisoner Of War
Desarrollador: Wide Games
Distribuidor: Codemasters
Web: www.codemasters.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: 15 de Julio
Opciones: 1 Jugador

Valoración:
Una historia sugerente al estilo de "La Gran Evasión" y los medios necesarios a nuestro alcance para poder llevarla a cabo. Unos gráficos que no nos terminan de convencer pueden desmerecer a un título que apunta alto.


¡Un, dos, tres, al escondite inglés!


¡Cuánta banderita por aquí!


Soy más yanqui que John Wayne.


JSRF™
ジェットセットラジオフューチャー

JET SET Radio Future

Vuelven los chicos malos y los graffittis

Hace casi dos años Smilebit y Sega lanzaron para Dreamcast un juego revolucionario y tremendamente original. Aquel Jet Set Radio era un juego inverosímil donde tan sólo había que asumir el rol de un gamberro de una ciudad futurista nipona, escuchar hip-hop y funky a 'todo trapo' y llenar las paredes de atractivos graffitis. Era increíble que se lanzase un juego en el que el protagonista iba sobre patines y no se tratase de un juego de deporte extremo repleto de competición. Pero Jet Set Radio era tan sólo eso, un "simulador de gamberrismo juvenil", y fue eso lo que le convirtió en un tremendo éxito.

Ahora, Smilebit ha lanzado una segunda parte exquisita y exclusiva para Xbox. Mucho más que una simple adaptación o una secuela mejorada. JSRF conserva todo el sabor y el estilo inconfundible de aquel mítico videojuego, pero con la potencia y las mejoras gráficas que sólo Xbox puede darle. Jet Set Radio Future nos traslada a las mismas calles de Tokio pero varios años en el futuro, concretamente en el año 2024. La ciudad está totalmente controlada por la organización



Pintar graffitis es un don natural.



Escucha los consejos de DJ Professor K.


Un bonito graffiti en la pared.

Rokkaku, encabezada por un magnate opresor y terrorífico que domina todos los aspectos económicos y políticos de Tokio, incluso tiene su propia policía husmeando por todos lados. El mafioso Rokkaku Gouji ha metido mano en la alcaldía, ha creado su propia "ley Rokkaku" para oprimir a sus enemigos y está a punto de tender sus redes en toda la ciudad. Nadie puede oponérsele y luchar contra esta situación, ¿o sí?.

Sintoniza con Jet Set Radio

Afortunadamente, no todo el mundo se ha resignado. Las bandas callejeras, chavales algo gamberros pero libres de toda dominación injusta, luchan por mantener su cultura, su forma de vida y sus manifestaciones artísticas. Los patines siempre en los pies, la música hip-hop atravesando sus cerebros y los botes de spray siempre en las manos para cubrir toda superficie lisa y limpia. Los pandilleros están dispuestos a desmoronar la ciudad, envolverla en graffitis y volver loca a la maldita policía Rokkaku. Y todos ellos tienen algo en común. Todos se mueven al ritmo de una emisora de radio pirata, Jet Set Radio, dirigida por el mítico y venerado DJ Professor K. Este misterioso DJ en la sombra dirige y apoya todas las acciones de los pandilleros y los alerta y esconde cuando es necesario. Toda una acción conjunta por mantener viva su cultura y su forma de vida, además de barrer de Tokio al corrupto magnate.

Y es que ahora la alarma es mucho mayor. Últimamente, la ciudad de Tokio está pasando por su peor momento. Varios incidentes dejan claro qe algo no va nada bien. El ataque a una mítica tienda discos en la calle Chuo, extraños merodeadores en Dogenzaka Hill, delincuentes que extienden maliciosos rumores y un extraño apagón en la calle 99. Todo ello, un montón de extraños sucesos que sirven de excusa a la policía Rokkaku para perseguir y dar caza a los pandilleros. Y es que se acerca la fecha en la que se celebrará la Feria Rokkaku, y el maldito magnate mafioso quiere limpiar la ciudad con medidas enérgicas.

En este momento trágico, las bandas rivales de la ciudad se encuentran inmersas, además, en sus pequeñas batallas internas. Un panorama algo complicado en el que tendremos que sobrevivir de la mejor manera posible, porque nosotros somos los únicos que podemos cambiar las cosas a mejor en estas

Hazme caso y cuídate de los policías de Rokkaku.

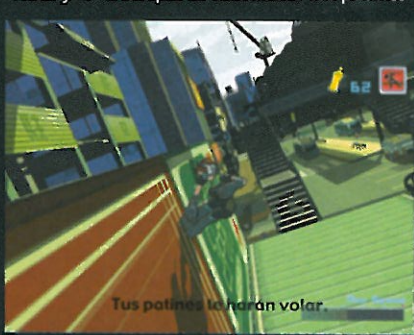
peligrosas calles. Sólo con nuestros patines como forma de huida y nuestro bote de spray como única arma.

El rey de la calle

Con este juego puedes tener una forma concreta de vestir y un estilo de música preferido, totalmente ajeno a la particular estética de JSRF pero, cuando coloques el DVD en tu Xbox y juegues los primeros 10 minutos, comenzarás a amar el funky y a pensar que esos vaqueros caídos y esas camisetas chillonas no quedan tan mal. Con este juego te conviertes, en un momento, en el rey de las calles y asumes que la vida sobre tus patines

Tokio está pasando por un mal momento y sólo los pandilleros más gamberros pueden solucionarlo

y la eterna música machacona en tus oídos es el paraíso terrenal. Tras un aviso legal en el que Sega nos advierte que realizar graffitis sin permiso en cualquier muro puede ser un delito, el juego da paso a una contundente presentación conducida por nuestro maestro de ceremonias, DJ Profesor K. Somos nuevos en el barrio y nuestro charlatán "pinchadiscos" nos lleva por el "buen camino" y nos anima a unirnos a una joven banda de pandilleros agresivos, los "GG". A partir de este momento esta será nuestra banda y podremos manejar a cualquiera de sus variopintos miembros: Corn, Gum, Roboy, Beat y Yoyo. Un sencillo tutorial, guiado por nuestros nuevos compañeros de barrio, nos enseña los principales movimientos en JSRF: saltar, correr, deslizarnos por vallas y barandillas, realizar graffitis y saber utilizar magnífi-


Tus patines te harán volar.


Deslizarte es algo muy importante.


Tokio dentro de 22 años.


Practica tus combos en las barandillas.


Compite en lo más alto


Vigila el número de tus sprays.

cos combos en medio de nuestras carreras por la ciudad. Patinar y decorar la ciudad es un arte y debemos aprenderlo al ritmo de las canciones de DJ Profesor K. A partir de este momento, tras ser admitidos en los "GG" comenzaremos a explorar la ciudad para resolver las diferentes misiones que nos serán encomendadas. Molestar a los perros de Rokkaku, mantener a ralla a las bandas rivales, marcar con spray nuevos barrios para añadirlos a nuestros territorios y competir en pequeños retos de habilidad, serán nuestras ocupaciones a partir de ahora. Un juego con una acción desenfrenada y al que no podemos dejar de jugar, una vez hemos comenzado una partida. Todo, con cientos de vehículos y escandalizados peatones intentando esquivarnos.

Diseño original y gráficos "Xbox"

Una de las marcas de identidad de aquel Jet Set Radio tan original que nos sorprendió hace un par de años fue su "extraño" diseño. En una época en la que los motores gráficos eran capaces ya de mover cientos de polígonos renderizados y trabajar con complicadas texturas, los expertos de Smilebit dotaron a su juego de una estética sacada

El mismo sistema híbrido entre las 2D y las 3D del título original tiene ahora mejor aspecto

del cómic y la animación. De hecho, el juego parecía un capítulo de dibujos animados de cualquier "anime" urbano y futurista, sacado de la pluma de algún consagrado dibujante nipón. Jet Set Radio Future mantiene ese original diseño junto con la estética manga más espectacular. Pero, si bien el estilo del primer juego se ha mantenido y potenciado, sólo hay que echar un vistazo a los primeros compases de JSRF para darse cuenta de la contundente mejora gráfica. Xbox ha acogido de forma óptima los "excesos artísticos" de los diseñadores de Smilebit y ha potenciado el aspecto gráfico de forma exponencial.

El mismo sistema híbrido entre las 2D y las 3D del título original tiene ahora más profundidad, consigue crear espacios aún más enormes, repletos de vehículos y peatones en movimiento y con un sistema de luces y sombras que dota a todos los "dibujos" de una sensación tridimensional casi fotográfica.

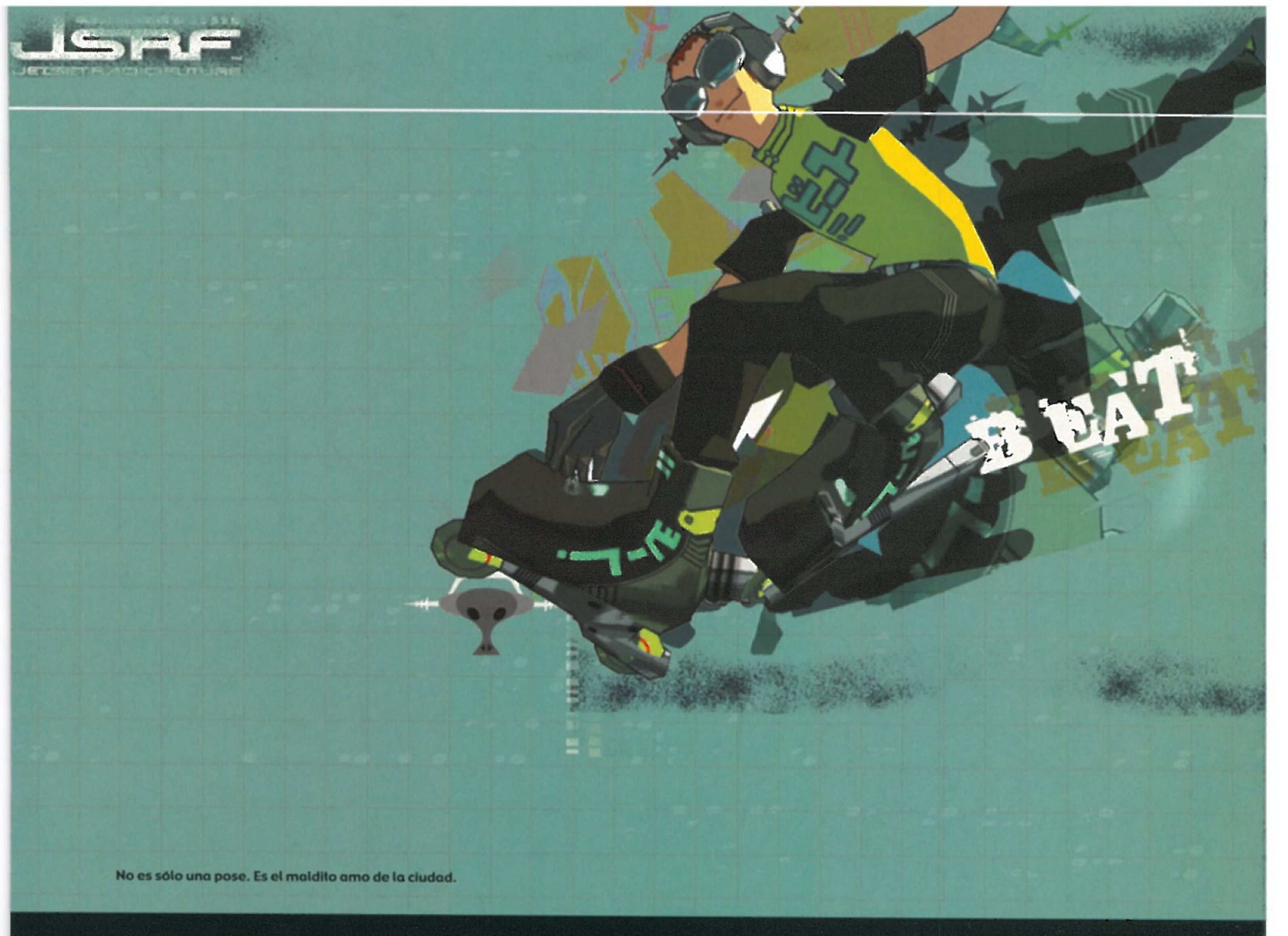
Un juego que, además de picarnos con sus increíbles retos, alegrará nuestra vista en cada salto, en cada avenida repleta de tráfico, en cada esquina y, sobre todo, en los magníficos murales decorados a golpe de spray.

Además del transcurso de las misiones principales, que son las que conducen el verdadero argumento de JSRF, el juego nos sorprende constantemente con nuevas pruebas, pequeños retos y la posibilidad de potenciar una decena de habilidades útiles.

Nuestro personaje debe cuidarse de recoger botes de spray, su verdadera "alma", sintonizar la radio que llevamos encima para escuchar las claves de DJ Profesor K y las radios de los policías Rokkaku, perfeccionar nuestra técnica de graffitis, aprender a defendernos de nuestros adversarios en una batalla frente a frente y encontrar decenas de items que mejorarán nuestra partida, como casetes misteriosas o los llamados "Graffiti Souls", que amplían nuestro repertorio de pintadas y nuestra reputación.

Un título muy original que hará que muchos felices usuarios de Sega Dreamcast


Golpea y pinta a los policías. No dejes que te cojan.



No es sólo una pose. Es el maldito amo de la ciudad.

tengan que pasarse a Xbox lo antes posible. Seguro que si jugaste al título original estarás deseando probar este juego, y si no, te recomendamos con toda sinceridad que pruebes esta experiencia. No te defraudará.

Estampa tu firma en la pared

Nuestros patinadores pandilleros tienen todos una manera propia y original de dejar su sello en las paredes a golpe de spray. De todas formas, este repertorio irá creciendo a medida que recojas los "Graffiti Souls" en las largas jornadas pintando en la pared. Además, el juego contiene un completo "Editor de Graffitis" donde puedes diseñar cuidadosamente las "firmas" que dejarán Corn, Gum, Yoyo o Beat. Conviértete en un artista del spray y escribe tu nombre o el que quieras en tus creaciones. Pero recuerda que tienes un límite de 15 caracteres.

Fiesta multijugador

Otra de las grandes sorpresas de este frenético y sorprendente DVD de Sega es la opción multijugador. Hasta cuatro jugadores

Los diferentes modos multijugador de Jet Set Radio Future aseguran una fiesta de varias horas con los colegas

pueden apuntarse a la diversión por las calles de este singular Tokio. Además, el "Modo Vs." Está siempre activo, por lo que si estamos solos siempre podemos practicar contra los contrincantes controlados por la CPU, para después darles una patada en el culo a nuestros colegas.

La variedad de modos de combate multijugador asegura una larga fiesta con los amigos y permite dividir la pantalla en 1, 2, 3 y 4 partes, al gusto del consumidor.

Los modos de batalla multijugador son geniales: la 'Carrera Urbana', cuestión de velocidad y picardía a través de diferentes circuitos; 'Ball Hog", en la que hay que robar la pelota al rival y dar una vuelta al circuito sin perderla y sin que se caiga; 'Bandera', en el que hay que recoger el mayor número de estas; 'Carreras de Graffitis", donde hay que colorear las paredes en un tiempo limitado, pintando encima de los graffitis de los oponentes; y el modo 'Firma del personaje', donde hay que vaciar los sprays en las espaldas de nuestros rivales. Simplemente, espectacular.

Gráficos: 9,3
Sonido: 9,0
Adicción: 9,2
Jugabilidad: 8,5

Nota Final: 9,0

Nombre: Jet Set Radio Future
Desarrollador: Smilebit / Sega
Distribuidor: Infogrames
Web: www.smilebit.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Abril 2002
Opciones: 1-4 Jugadores



GENMA ONIMUSHA

El survival horror tiene nombre en Xbox. No, no es Redisent Evil, y no transcurre en un pequeño pueblo occidental. Se llama Genma Onimusha, nos traslada al Japón feudal.

Imagina una inmensa llanura en el corazón del Japón del siglo XVI. Corre el verano del año 1560 y el ejército de Yoshimoto Imagawa descansa en su trayecto hacia la capital del país, Kyoto. La intención de este poderoso señor de la guerra de Suruga no es otra que apropiarse del control total del país.

En el horizonte de la llanura aparece el pequeño ejército de Nobunaga Oda, el señor de la guerra de Owari, con apenas dos mil hombres. La batalla pilla de sorpresa a los soldados de Yoshimoto, que es asesinado, y Nobunaga se alza con la victoria. Cuando Nobunaga se regocija por el triunfo es alcanzado en la garganta por una flecha enemiga y cae muerto al suelo.

Samanosuke Akechi, un joven samurai, observa toda la batalla. No será la última vez que vea a Nobunaga Oda

En una colina lejana Samanosuke Akechi, un joven samurai, observa toda la batalla. No será la última vez que vea a









La energía del alma

Amarilla: Fortalecen nuestra vitalidad. Son puntos de vida.

Azul: Acumulan magias para ataques especiales. Son puntos de magia.

Rojo: Permiten mejorar nuestros ítems con un Espejo Mágico.

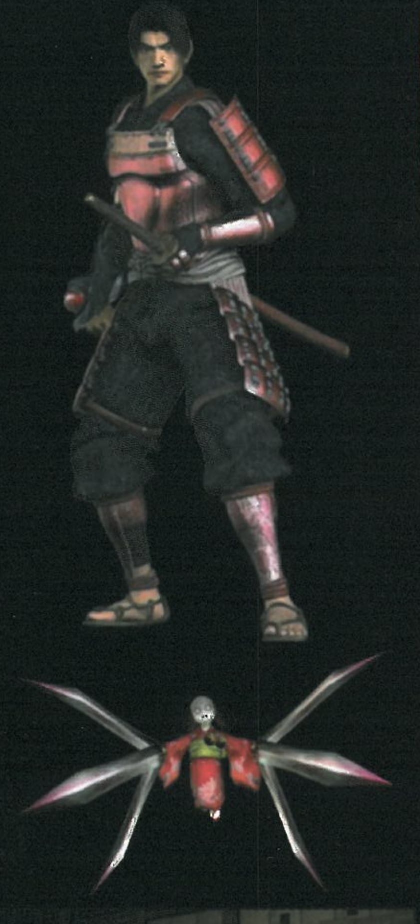
Verde: Su cualidad es la invulnerabilidad. Pero tenemos que cogerla antes que nuestros enemigos, pues si ellos se hacen con esta invulnerabilidad, vamos a pasar un rato muy agobiante. A no ser que antes les demos un buen golpe. Entonces sí, dejarán de ser invencibles. Para reconocer a los que son invulnerables, su color cambia a un rojo sanguinolento. Nuestra invulnerabilidad está marcada en una barra indicadora.

Nobunaga. Tan sólo un año después y tras los acontecimientos que ocurren en el castillo de Inabayama, la princesa Yuki, prima de Samanosuke, es secuestrada al tiempo que Nobunaga, salido de entre los muertos, invade con sus tropas el castillo. Es el momento de actuar, Samanosuke jura acabar con el demoníaco señor de la guerra y rescatar a su prima, la princesa Yuki.

Armado con una espada la cual maneja magistralmente, nuestro personaje comienza a buscar a Yuki... y la encuentra. Pero un extraño ser de alma demoníaca nos la arrebata con su desproporcionada fuerza. Quedamos inconscientes en el suelo y al despertar nos encontramos con una especie de guante adherido a nuestro brazo derecho. El Clan de los Ogros nos ha otorgado esta arma para poder vencer a los demonios ya que nuestras cualidades como humano nos impiden luchar de igual a igual. La cualidad de este guante es la de acumular la energía del alma que desprenden los adversarios al morir y poder sobrevivir o mejorar nuestros ataques dependiendo del color de ésta. Según se avanza en el juego podremos ir recolectando algunas armas como espadas, arcos y flechas, armas de fuego y otros ítems que mejoren nuestros ataques, que nos fortalezcan en los peores momentos o que nos den pistas de por dónde podremos encontrar a Yuki. Entre las cosas que encontramos por el camino están los Espejos mágicos que servirán de puntos de control en los que salvaremos nuestras partidas. A partir de esto poco tenemos que decir que no se conozca de otros títulos del género de Capcom, demonios, muertos vivientes, zombies samuráis y una larga lista de adversarios a los que también tendremos que derrotar con nuestra destreza en los puzzles. Recuerda: Esto no es Resident Evil. Estás en Japón y las espadas cortan de verdad.

En cuanto a las mejoras respecto de PlayStation 2, se notan. Además de una forma de juego más dinámica con la posibilidad de luchar por la propia energía para hacernos invulnerables, el motor gráfico del juego en Xbox permite que haya mayor número de personajes en pantalla (casi el doble que en PS2) y los desarrolladores no han perdido la ocasión de mejorar el juego





LOS MALOS

Nobunaga Oda
Es el poderoso señor de la guerra que tras fenecer mientras celebraba su victoria frente a Yoshimoto Imagawa renace de entre los muertos y lidera un ejército de muertos vivientes, demonios y seres de ultratumba que tienen secuestrada a Yuki.

Toukichiro Kinoshita
No es tan fiel como cree su señor. A pesar de este defecto es un gran general de los ejércitos de Nobunaga y maneja las tropas con maestría.





Lucha por obtener la energía del alma verde.



Haz uso de tus poderes sobrenaturales.

Yo soy el más malo de todos.

con nuevos ataques o incluso algún que otro traje oculto (¡hay uno de oso panda monísimo!). No se trata de una mera conversión, se trata de una mejora cualitativa bastante importante.

En cualquier caso encontramos algunos detalles que no nos terminan de convencer en este título. En primer lugar, el hecho de poder llevar a cabo combos en las escenas de lucha nos obligan a hacer un manejo del pad digital que en ocasiones resulta hasta complejo por la orientación de la imagen. Pero este no es el único fallo del título de Capcom porque el juego en España viene con la caja perfectamente traducida, pero una vez entras en las opciones de juego está en un perfecto inglés. Bueno, al menos hay subtítulos. Sí, pero en inglés, francés y alemán. Son detalles que hacen que un juego se convierta en una auténtica adicción, pero en ocasiones si nuestro nivel de inglés no es medianamente bueno podemos perder el sentido al no comprender las instrucciones que vamos consiguiendo en la partida. Un detalle a mejorar en versiones futuras.

Sin embargo cuando vamos al apartado gráfico tenemos que quitarnos el sombrero y decir que es una obra maestra. En primer lugar merece toda la atención la presenta-

LOS BUENOS

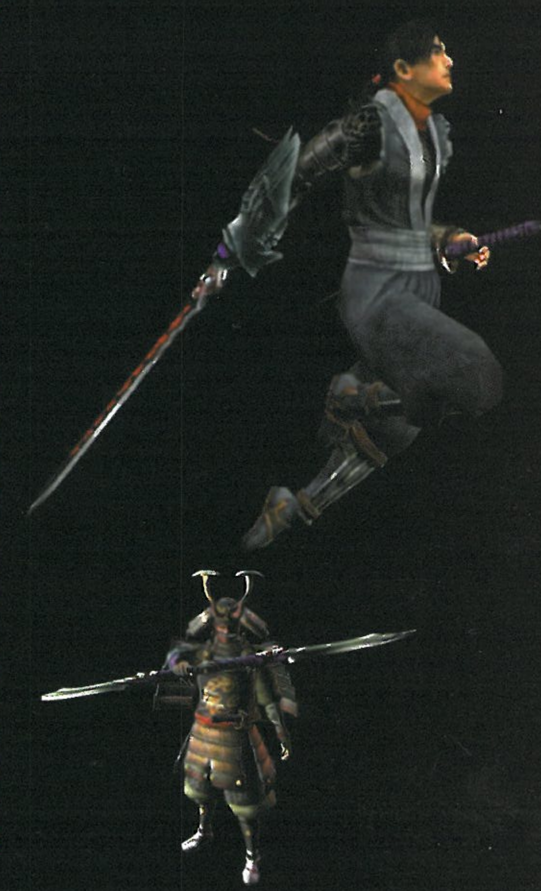


Samanosuke Akechi
Este será nuestro personaje. Se trata de un samurai de 24 años. A pesar de su juventud está altamente cualificado y maneja la espada con extremada soltura y tiene un arraigado sentimiento de justicia.

Kaede
Aunque es enviada por los ninjas para asesinar a nuestro personaje, Kaede, una kunoichi o mujer ninja, será un apoyo logístico muy importante de Samanosuke.

Yuki
Es la prima de Samanosuke y hermana de Yoshitatsu, el señor del castillo. Se da cuenta de los extraños acontecimientos y pide auxilio a su primo.

Yumemaru
La búsqueda de Yuki nos lleva a topar con este huérfano de 12 años que nos servirá de gran ayuda.





Podremos tener acceso a la versión NTSC del juego y observar las claras diferencias con las versión PAL normal



ción inicial del juego con una "minipelícula" que nos pone la carne de gallina. Y trozos de película como este encontramos varios a lo largo del juego. Pero si nos referimos a los gráficos del propio juego resultan impresionantes algunos efectos como la lluvia, la niebla o el propio agua de los ríos. Mención aparte merecen los juegos de luces y sombras en un entorno tétrico, en ocasiones oscuro o con la iluminación que ofrecen unas antorchas. Los diversos planos en los que se mueve la escena ofrecen casi siempre una visión de todos los enemigos. Sólo en ocasiones contadas pudimos vernos sorprendidos por un enemigo que nos tapaba a nosotros mismos y nos despistaba en nuestras maniobras. En cualquier caso, una elección de los distintos ángulos de la acción que nos introducen de lleno en la búsqueda de la princesa Yuki. Y aquí va una para todos esos que protestan constantemente. Podemos seleccionar la opción de los 60 Hz. Esto significa que podremos tener acceso a la versión NTSC (PAL a 60 Hz) del juego y observar las claras diferencias con las versión PAL normal.

Otro de los aspectos que ven la luz en esta versión para Xbox es la posibilidad de contar con el sonido Dolby Digital 5.1 en cada escena del juego con el apoyo que esto supone para localizar a nuestros enemigos. Además la música (que no es lo mejor del juego) nos sumerge en la atmósfera japonesa del medioevo en la que los samuráis tenían el control de las distintas regiones. Un ambiente épico, con un sonido a manos de una orquesta de más de doscientos músicos. Al principio te decíamos que imaginases este ambiente. Ahora deja de imaginar. Coge tu mando de Xbox y sumérgete en la magia oriental de un título que te causará algún que otro mal sueño en el que los demonios no parecen morir nunca.

Nombre: Genma Onimusha
Desarrollador: Capcom
Distribuidor: EA / Capcom
Web: //www.capcom-europe.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1 Jugador

Gráficos: 8,2
Sonido: 8,0
Adicción: 7,6
Jugabilidad: 6,6

Nota Final: 7,6



ISS2 LLEGA EL MUNDIAL

La última entrega de la mítica saga ISS viene a demostrar que en los juegos de fútbol también se pueden hacer las cosas buenas y bonitas.

International Superstar Soccer 2 para Xbox ha solucionado ese importante fallo que tuvo PS2. Además de ser un juego realista en sus gráficos, con los movimientos más elaborados del mercado, la inteligencia artificial más desarrollada, es un juego divertido y eso es lo más importante. En la entrega para la consola de Sony pudimos ver que los desarrolladores se centraron en los gráficos del juegos, en darle realismo, y olvidaron el detalle más importante: hacer un juego que fuese, ante todo, divertido.

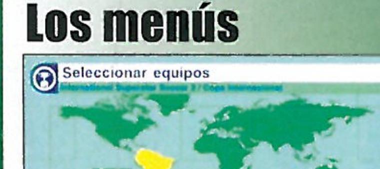
Nos encontramos con un juego nuevo en el que sólo podremos contar con selecciones para llevar a cabo nuestro partidos. Pero se tratan de selecciones reales con los nombres de todos los jugadores excepto en casos como el de Brasil, que en la copia de review del juego que nos ha llegado a la redacción, no cuenta con los nombres verdaderos de los jugadores. Por lo demás están todas las estrellas. Podremos optar por un "Partido amistoso" en el elegiremos nuestro equipo preferido sobre el globo terráqueo. Las otras opciones nos llevan a elaborar competiciones más largas: "Copa Internacional" que comenzaremos con nuestra clasificación territorial contra algunos de los equipos de nuestra zona geográfica; "Liga personalizada" con selección del número de equipos, número de jugadores y selecciones que queremos que participen... a nuestro antojo; por último, "Modo Liga Mundial". Por otro lado tendremos el "Entrenamiento" para mejorar nuestra técnica y "Opciones" para modificar los controles del juego, la duración de los partidos y cosas similares. Gráficamente nos encontramos con la mejor versión hasta el día de hoy.

Además de ser un juego realista en sus gráficos, con unos, movimientos muy elaborados y la IA más desarrollada, es un juego divertido y eso es lo más importante.



¿Serás capaz de controlar así el balón?

Los menús





Uno de los aspectos que ha mejorado International Superstar Soccer 2 para Xbox es el de los menús de selección. Dejan de ser estáticos y se convierten en un modelo más dinámico al estilo de los FIFA de Electronic Arts. Con esto se ha conseguido dar un aspecto más dinámico a las tareas de selección de opciones.



La posición del cuerpo en el chut es perfecta.



El capitán de la selección española.

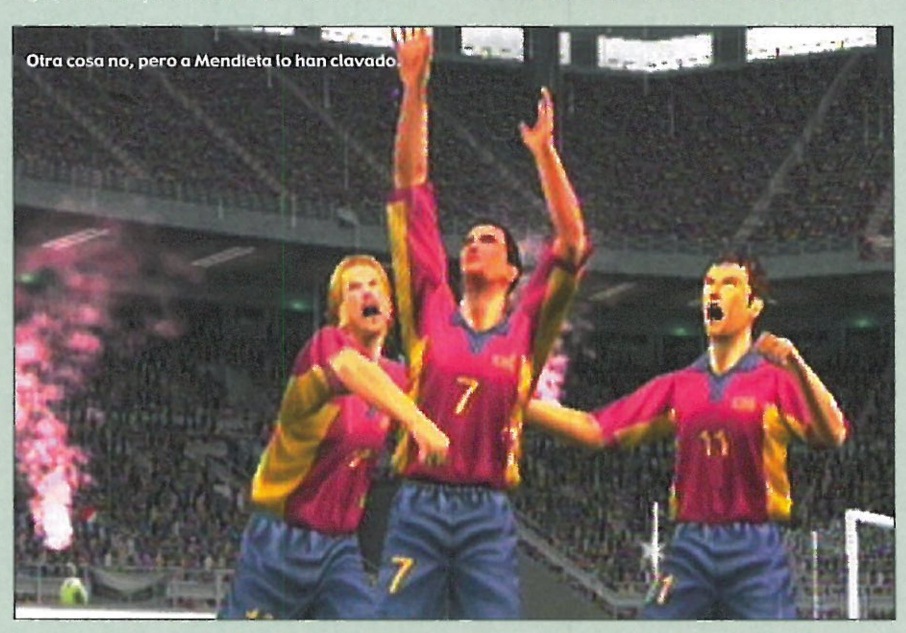
Mejora al ISS Pro de PS2 con unos gráficos en los que se deja paso a la línea curva con mayor número de polígonos por jugador. Unos efectos de luz mejorados y una velocidad de juego que lo hace tremendamente vibrante. No dejes de ver las celebraciones de los goles o la cara de los jugadores si les meten un gol o les sacan tarjeta. Aún así, esperamos que llegue el día en el que podamos contar con gráficos como los de la presentación del juego... dejamos esa puerta abierta al futuro. El sonido tiene el mismo carisma de siempre. Konami sigue apostando por una música a mano de profesionales, pero ante todo que sea comercial. Y en el apartado de los comentarios, la versión española está comentada por Ángel González Ucelay y Jorge D´Alessandro. Sin desperdicio. Como tampoco tiene desperdicio el sonido ambiente que mejora versión tras versión.

De International Superstar Soccer 2 para Xbox no destacamos los gráficos, no destacamos los comentarios, no destacamos ni siquiera que estén los Zidane, Kily, Raúl, Valerón o Illie... lo que destaca es que podemos hacernos con el control del balón sin movimientos extraños que lo dificulten, los goles no son un reto imposible, en definitiva, es un título de fútbol al que se puede jugar y volver a vibrar como en los mejores ISS de PSX. ¿Recuerdas esas copas Konami con tus amigos todas las tardes? Volverás a sentir algo parecido... pero mucho más fuerte.

Nombre: International Superstar Soccer 2
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Web: www.konami.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Abril 2002
Opciones: 1 - 4 jugadores

Gráficos: 8,2
Sonido: 7,3
Adicción: 8,3
Jugabilidad: 8,2

Nota Final: 8,0



Otra cosa no, pero a Mendieta lo han clavado.



TONY HAWK´S PRO SKATER 3



Si alguno de vosotros no conoce la saga de Tony Hawk´s Pro Skater, se ha perdido algo muy importante en la historia del videojuego. En cualquier caso lo tenemos que decir, se trata del mejor juego de "skaters" que jamás se haya visto.

Todo empieza en la "tienda", un original menú en el que las diferentes selecciones nos trasladarán a un sitio concreto de dicho establecimiento. Podremos optar por empezar una partida ("career") para desbloquear niveles, una "single session" en la que patinaremos con un objetivo en mente (el mejor combo, la puntuación más alta, el "grindeo" más largo,...) o una sesión para practicar a nuestro aire (free style). Por otro lado, podemos dedicarnos a editar un skater, una pista, repasarnos los tutoriales o modificar opciones de sonido, controles,... Y además hay muchas cosas para los que quieran disfrutar de los modos multijugador y en red. Porque



THPS3 permite hacer partidas de dos jugadores a un mismo tiempo, o de más...sí, sí, de más gente en redes de área local, ¿os imagináis esas fiestas LAN hasta altas horas de la madrugada?

Pero la verdadera partida empieza en el modo "career" y ahí, nuestro cometido no es el de lucirnos, sino aprovechar nuestros trucos para alcanzar objetivos y desbloquear los niveles. Empezaremos con un único nivel abierto (Foundry) y a partir de ahí, nuestra aventura es ser capaces de desbloquear los demás... Foundry, Canada, Rio, Suburbia, Airport, Skater Island, Los Angeles, Tokyo y alguna sorpresita (digamos que marítima), y engancha el hecho de querer ver como será el siguiente halfpipe. Las distintas pruebas son las mismas de títulos anteriores: coger las letras que forman S-K-A-T-E, conseguir sumas desorbitadas de puntos, objetivos adecuados a cada escenario, encontrar los símbolos del juego, combos concretos, buscar la cinta escondida....bueno, ya sabéis.

Además, antes de cada nivel te indican claramente qué es lo que tienes que conseguir y tienes infinitas posibilidades para intentarlo por lo que te recomendamos que intentes ir a por un único objetivo cada vez.

Pero sin duda, la saga de Tony Hawk´s Pro Skater es inconfundible para cualquiera por sus característicos gráficos que en esta versión para Xbox han sido tremendamente mejorados. El juego sólo baja de los 60 fps en algunos momentos puntuales y se han solucionado algunos de los "jaggies" que vimos en la versión de PS2. En esta versión para Xbox todo está más definido, tanto los detalles del personaje como los del propio entorno y algunos aspectos como el césped o texturas metálicas han sido tremendamente mejoradas. Para podernos fijar en los detalles de los gráficos THPS3 incluye la posibilidad de manejar la cámara con el stick analógico derecho. Las animaciones de los trucos y los saltos no han cambiado mucho, pero las transiciones que encadenan un truco con otro son realmente tremendas. Y sobre todo resultan espectaculares las novedades en las formas de caer al suelo. Además, la sangre queda impregnada por unos instantes en el sitio donde hayamos impactado.

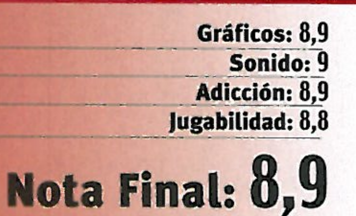
No se puede decir de más maneras que es uno de los juegos que tienes que tener para disfrutar de tu Xbox. Porque engancha, porque tiene unos gráficos que tiran para atrás, porque alucinarás de su banda sonora y porque todo el mudno termina aprendiendo a jugar. Asegura muchas horas de juego, tensión, búsqueda y adrenalina de altos vuelos.



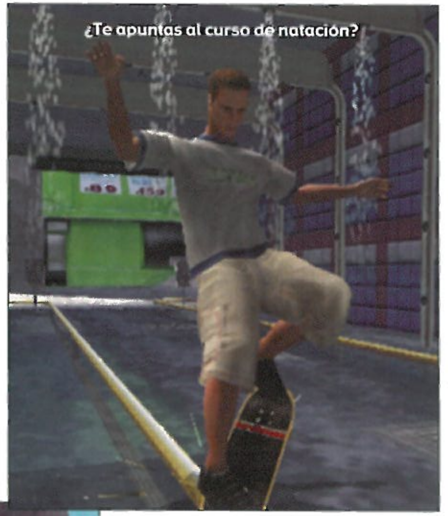
¡La queremos!

La banda sonora del juego es espectacular, una pena que no la vendan suelta. Por desgracia no se pueden meter algunas de nuestras canciones del disco duro, pero el repertorio, que incluye a bandas como CKY, Motorhead, Alien Ant Farm o Xzibit, es realmente aconsejable (¡a nosotros nos mola mogollón!).

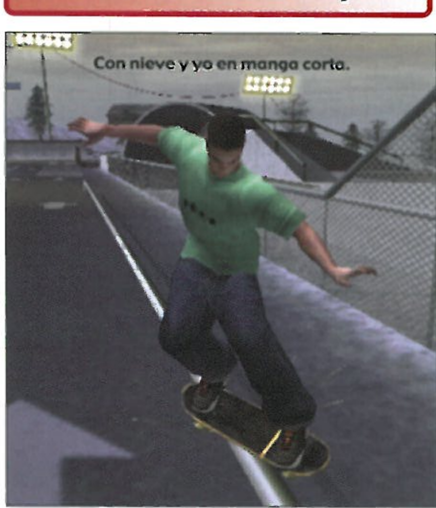
Nombre: Tony Hawk´s Pro Skater 3
Desarrollador: Neversoft
Distribuidor: Proein / Activision
Web: www.activisiono2.com/tony_hawk
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1 - 4 y Juego en LAN



Gráficos:	8,9
Sonido:	9
Adicción:	8,9
Jugabilidad:	8,8
Nota Final:	**8,9**



¿Te apuntas al curso de natación?



Con nieve y yo en manga corta.



Yo aquí luciéndome y ese tío ni se entera.

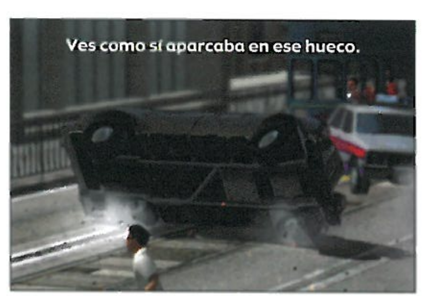
Deberás dejar flipados a otros skaters.

Wreckless
THE YAKUZA MISSION

Los Yakuza, la peligrosa mafia japonesa, ha tomado las calles de Hong Kong y nosotros tenemos que hacer desaparecer a esta organización criminal a golpe de volante.

Ya os hemos hablado de Wreckless en más de una ocasión, alabando la originalidad y la impresionante calidad gráfica de este título. Pero ahora, que por fin está a la venta, hemos superado todas y cada una de sus misiones y podemos ofrecer un veredicto. ¿Habrá merecido la pena la expectación creada por los expertos de Bunkasha Publishing?

Wreckless es el primer juego de conducción basado en misiones que aparece para Xbox, un género muy de moda que tiene sus grandes precursores en sagas como Grand Thef Auto o Driver. A diferencia del prestigioso GTA3, en esta ocasión Wreckless nos sitúa en el bando de "los buenos", y nos encarga la dura



misión de desmontar el entramado criminal que los Yakuza tienen en la ciudad de Hong Kong. Un atractivo guión nos permite elegir entre dos maneras distintas de vivir el conflicto criminal en la metrópoli asiática. Podemos encarnar a un cuerpo especial de policía creado para detener la amenaza Yakuza, los "Flying Dragons", o a dos despistados espías del gobierno japonés, con sus propios intereses. Ambas historias son paralelas y cuentan con un puñado de misiones para ir superando. En todas ellas tendremos que elegir coche y lanzarnos a cumplir diferentes objetivos. Estos van desde sacar de la carretera a varios vehículos yakuza, hasta la recogida de objetos en algún punto de la ciudad, la defensa de coches blindados o la destrucción de puestos de venta de estupefacientes. Todo en unas calles repletas de tráfico y de peatones que huyen despavoridos ante nuestras acrobacias al volante. Además, en estas abarrotadas calles nos podremos llevar por delante y destrozar todos los elementos arquitectónicos y de mobiliario urbano que

puedas imaginar. Irónicamente Wreckless (que significa "Sin colisión") es un poema de los golpes de tráfico. Nuestra misión, casi siempre, se reduce a chocarnos con nuestros enemigos sin parar, mientras andamos atentos a las barras de energía de los vehículos yakuza y la nuestra propia. Cuando reduzcas la energía de un coche ajeno, éste saltará por los aires. Casi siempre, el éxito de las misiones vendrá cuando nos aprendamos los circuitos de cada una y controlemos los atajos que contienen.

El punto más fuerte de Wreckless son, sin duda, sus tremendos gráficos. Las detalladas calles de Hong Kong le dejan a uno sin aliento, así como las impresionantes luces y sombras, los reflejos de los coches, los escaparates de las tiendas saltando por los aires y el extraordinario poder de su motor gráfico, que permite observar decenas de coches en pantalla sin perder un punto de velocidad.

Y si la experiencia de juego es una maravilla gráfica, espera a ver las repeticiones de tus desastrosas misiones. Destrucción, velocidad y espectáculo en vivo, desde todos los ángulos posibles. Y si te has enamorado de una misión en concreto, puedes guardar su repetición en tu disco duro y enseñársela a los colegas.

A Wreckless se le ha criticado que no aporta excesiva adicción una vez has superado la impresión de sus gráficos y has jugado varias veces. Nosotros tenemos que decir que hemos disfrutado de lo lindo patrullando por las calles de Hong Kong y superando las diferentes misiones. Wreckless es un juego de acción, no un simulador de carreras ni nada por el estilo. Por lo que si te gusta el original género de juegos como GTA3, Driver o, incluso, Crazy Taxi, disfrutarás con las misiones de Wreckless. Lo que sí le falta es algún modo de juego más variado y una opción multijugador, algo imperdonable con el fantástico potencial que tiene.


Voy a enseñarte mi piso en primera línea de playa.

Nombre: Wreckless. The Yakuza Mission
Desarrollador: Bunkasha Publising
Distribuidor: Proein
Web: www.gowreckless.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Abril 2002
Opciones: 1 Jugador

Gráficos: 9,0
Sonido: 6,0
Adicción: 7,0
Jugabilidad: 7,3

Nota Final: 7,3


¡Huy, rayé la carrocería de mi auto!

Todos los coches son así de bonitos al principio.

Pasa a dos ruedas por los sitios estrechos.

DEADLY SKIES

Konami ha lanzado el primer simulador de combate aéreo para Xbox en Europa, Deadly Skies. Un juego con un aspecto gráfico espectacular en el que destacan su realista sistema de luces y sombras, la perfección de los cazas de combate y los efectos producidos por las armas o los motores de los aviones. Un juego que resulta toda una gozada para la vista, permitiéndonos pilotar uno de los fantásticos cazas entre impresionantes nubes, observando el brillo del sol que cambia según la hora del día, sobre un mar repleto de reflejos o sobre una ciudad perfectamente detallada. El juego se acerca más al género de la acción arcade, ya que el manejo de los aviones es sumamente sencillo y cada una de las misiones se basa en la destrucción de diferentes objetivos. Hasta 70 modelos de modernos cazas de combate están a nuestra disposición para salir invictos de las 50 misiones de guerra abierta. Una vez en el aire, podemos elegir entre la clásica vista en primera persona desde la cabina o una vista desde el exterior para no perdernos los bellos movimientos de nuestro avión. Y es que, esto último merece la pena, ya que podemos observar como se desprenden los misiles de nuestras alas y alcanzan su objetivo, dejando en el aire una fantástica estela de humo, En el apartado de las pegas, tenemos que aludir a que el título no está traducido, por lo que si no sabes inglés no entenderás tus instrucciones de vuelo.

Hasta 70 modernos cazas de combate están a nuestra disposición en nuestro hangar privado

Nombre: Deadly Skies
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Web: //www.konami.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Abril 2002
Opciones: 1 Jugador

Gráficos: 7,8
Sonido: 6,5
Adicción: 6,0
Jugabilidad: 6,0

Nota Final: 6,5


Los efectos visuales son muy buenos.


Deja caer decenas de combas tras de ti.

NHL 2002

Si no fuese porque no tenemos ninguna cultura de hockey hielo en España, este podría ser un título de los que enamoran a los amantes de los juegos deportivos.

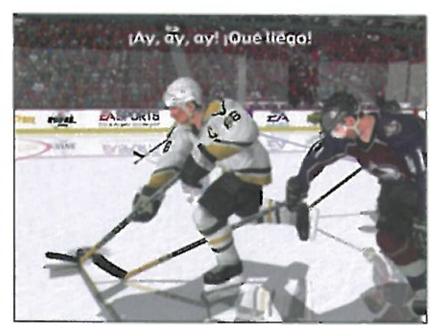
NHL 2002 es un jugo rápido y vibrante, en el que saber controlar los nervios tiene gran importancia. El juego tiene diversas modalidades como son un partido rápido, una temporada, un playoff, un torneo a la medida en el que podemos incluir a las mejores selecciones del mundo, y un juego de uno-contra-uno. Pero quizá uno de los elementos que sirva de gran aliciente entre el público norteamericano y aquí ni siquiera se comprende es el del juego de tarjetas (nosotros diremos cromos). Aquí pegará más el hecho de permitir jugar hasta cuatro jugadores en la misma partida. Del juego, destacaremos la adicción y el apartado de la realización de las vistas, que dan ese toque cinematográfico cuando se produce un uno contra uno. Pero además podemos aprender con rapidez el manejo de los mandos (no de las reglas que siguen siendo muy complicadas) y luego ir ascendiendo en los cuatro niveles de dificultad. Después de jugar a otros títulos de hockey con un toque más fantasioso, este NHL 2002 de EA Sports viene a dar el toque de auténtico deporte de competición con unos gráficos que mejoran mucho respecto a los de otras plataformas, sobre todo en los primeros planos en los que si conociésemos a las estrellas de la NHL podríamos encontrar mucho parecido con la realidad y un sonido ambiente del público y los jugadores de auténtico lujo.

Cuando se produce un uno-contra-uno la visión toma una dramática vista cinematográfica

Nombre: NHL 2002
Desarrollador: EA Sports
Distribuidor: EA
Web: www.easports.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1 - 4 jugadores

Gráficos: 7,0
Sonido: 6,4
Adicción: 8,0
Jugabilidad: 7,0
Nota Final: 7,1


Debes darte prisa para llevarte el "puck"



Artic Thunder



Utiliza tus lanzamisiles para ganar puestos.

Este título nos traslada a un mundo de carreras a los mandos de motos de nieve. Mezcla las carreras con elementos de las plataformas ya que podremos ir adquiriendo diferentes ítems que nos servirán como propulsor de velocidad, armas, escudos,... El juego permite una partida en la que se nos pedirá un primer puesto como resultado, un modo batalla en el que nos opondremos hasta con otros tres jugadores, un modo arcade que según el resultado nos desbloqueará los diferentes niveles o un modo entrenamiento. Además a medida que ganamos puntos podremos mejorar nuestro vehículo. A priori podría resultar divertido, pero en seguida vemos que una y otra vez se repite el planteamiento. Los gráficos no aportan nada nuevo. Y el sonido tampoco nos incita a montar una y otra vez en nuestra moto de nieve. En definitiva un juego flojo por falta de adicción y una estética poco innovadora.

Nombre: Artic Thunder
Desarrollador: Midway
Distribuidor: Virgin Interactive
Web: //www.articthunder.midway.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1 - 4 Jugadores

Gráficos: 5
Sonido: 4
Adicción: 4
Jugabilidad: 5
Nota Final: 4,5

Dave Mirra FreeStyle BMX 2

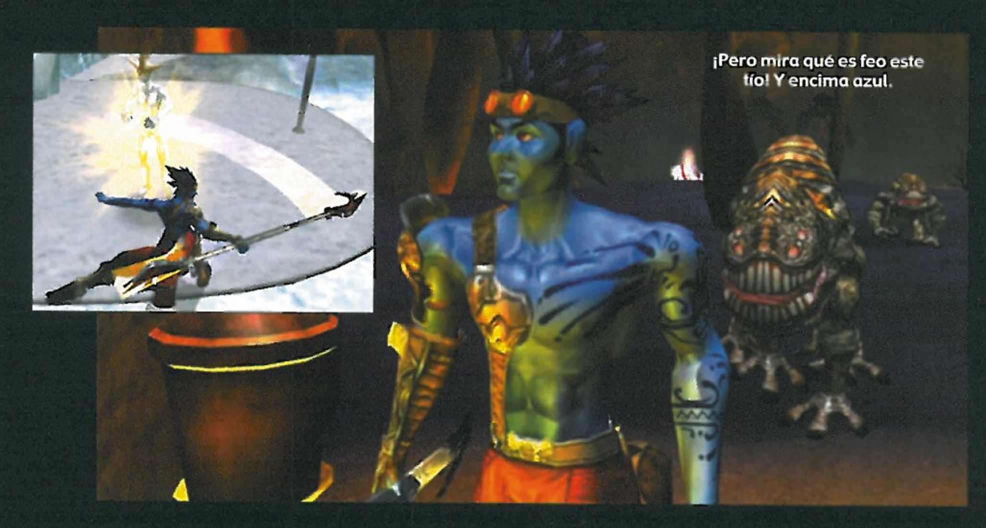

¡Mamá, mira! ¡Sin dientes!

Le auguramos un futuro muy prometedor, pero centrándonos en el presente tenemos que hacer alguna crítica. Dave Mirra Freestyle BMX 2 es un juego de saltos y trucos sobre una bicicleta. El hecho de tener que controlar pies y manos del personaje (unos para pedalear, otros para la dirección) ya hacen que los controles no resulten simples de inicio, pero si añadimos que nos tenemos que dedicar a hacer frivolidades la cosa se complica demasiado. En cualquier caso si le echamos un buen rato, podremos hacernos con el control del personaje y de todos sus trucos. Los gráficos de estilo fotorealista tienen ciertos movimientos demasiado bruscos. El juego cuenta con una banda sonora muy buena, pero el sonido se ve afectado por un elemento como es la falta de efectos sonoros, por lo que el ambiente toma un protagonismo excesivo. No es un juego malo pero en su falta de "gancho" podemos ver un problema.

Nombre: Dave Mirra Freestyle BMX 2
Desarrollador: Acclaim
Distribuidor: Acclaim
Web: www.acclaimmaxsports.com/freestylebmx2
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1 - 4 Jugadores

Gráficos: 6,8
Sonido: 8,1
Adicción: 6,2
Jugabilidad: 6,5
Nota Final: 6,9

Azurik. Rise of Perathia



Azurik es un juego que nos sorprendió a todos hace unos meses, cuando vimos los primeros vídeos y las primeras imágenes proporcionadas por sus desarrolladores o por Microsoft en sus diferentes eventos de presentación de Xbox. Es una lástima que, una vez probado el producto nos haya defraudado. Azurik es un joven habitante de Perathia con una original piel azul. Él es un aplicado aprendiz que, de la noche a la mañana, debe encargarse de guardar y proteger los elementos sagrados de su mundo: el aire, el fuego, el agua y la tierra. Una aventura arcade con algunos elementos propios de la acción 3D en la que destaca los vastos mundos para explorar y el colorido de sus originales gráficos. Pero ahí se acaba todo. El juego no comienza mal, con un pasable tutorial en los que aprendes a utilizar el bastón que acompaña siempre a Azurik y las prácticas invocaciones de los elementos. Pero al cabo de 10 minutos todo es monótono y aburrido: las luchas, los interminables laberintos y el lamentable guión, una historia mil veces copiada que ni atrae, ni sirve de nexo entre los aburridos niveles. Casi todo es mediocre, menos el "look" molón de Azurik.

Nombre: Azurik, Rise of Perathia
Desarrollador: Adenium Games
Distribuidor: Microsoft
Web: Microsoftdrenium.com/azurik
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Abril 2002
Opciones: 1 Jugador

Gráficos: 6
Sonido: 6
Adicción: 3
Jugabilidad: 4
Nota Final: 4,7

MX 2002 Featuring Ricky Carmichael


Ganarás tiempo derrapando en las curvas.

El señor Carmichael es el indiscutible campeón del circuito mundial de motocross y supercross, una leyenda en este deporte extremo que pone su imagen y su estilo de conducir en este título de THQ. Lo mejor de este DVD es su enorme cantidad de modos de juego, que te permiten correr en infinidad de categorías y probar un interesante modo "Freestyle" en el que puedes competir a base de acrobacias en pabellones cerrados. Los mejores saltos y piruetas ganan. De hecho, si realizas estas piruetas y acrobacias durante las competiciones del circuito mundial, conseguirás más puntuación. Pero recuerda que también tienes que llegar el primero a la meta. El modo principal del juego es el "Modo Career", donde completas toda una temporada en los principales circuitos del mundo. Crea a tu propio piloto, elige una buena moto y llénala de pegatinas de los patrocinadores. El aspecto gráfico no es una maravilla y falla la excesiva monotonía tras varias carreras, la dificultad de realizar muchos trucos y acrobacias, los penosos efectos sonoros y la inexistente sensación de velocidad. Como todo juego de conducción que se precie ofrece la posibilidad de observar la repetición de la carrera al terminar esta, pero las reproducciones son tan penosas que no lo utilizarás nunca. Algo bueno si tiene, la cañera banda sonora.

Nombre: MX 2002 Featuring Ricky Carmichael
Desarrollador: THQ
Distribuidor: Proein
Web: //www.thq.com/mx2002
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Mayo 2002
Opciones: 2 Jugadores

Gráficos: 6
Sonido: 6,5
Adicción: 6,5
Jugabilidad: 7
Nota Final: 6,5

BATMAN Vengeance

El hombre murciélago patrulla la ciudad de Gotham desde el corazón de tu Xbox. Ubi Soft ha creado una aventura basada en la genial serie de Warner Bros, Batman The Animated Series. Sus desarrolladores han optado por mantener el estilo y el ambiente retro y oscuro de esta serie de animación, considerada la mejor caricatura de todos los tiempos, tras Los Simpson, por la prestigiosa revista Wizard. Incluye más de 30 minutos de escenas animadas y está doblado por los actores de la serie. Afortunadamente, también incluye subtítulos en castellano. El juego es una aventura de acción donde tendremos que dominar los principales recursos de Batman. Saltar, planear gracias a nuestra capa, utilizar el bat-gancho, las bombas de humo y los demás artilugios será necesario durante el transcurso de la aventura. A la típica dinámica de un juego de acción se le añaden puzzles, luchas cuerpo a cuerpo e incluso un par de niveles donde manejar la batnave y el fabuloso batmóvil. Un atractivo tutorial en la intimidad de la batcueva de nuestro héroe nos ayuda a dominar todos los movimientos de Batman, para afrontar con garantías esta aventura contra Joker y la malvada Harley Quinn.

Del juego destacan las animaciones y la banda sonora original, algo que encantará a los fans de la serie

Del juego destacan las animaciones y la banda sonora original, algo que encantará a los fans de la serie, pero falla en los elementos básicos para ser un gran juego. Los controles son bastante malos, así como los mediocres movimientos de Batman. Además, para utilizar todos los artilugios de nuestro héroe debes cambiar a un incómodo modo en primera persona, algo que eterniza el juego y mata toda su acción. Por si esto fuera poco, las luchas son aburridas y estáticas. Todo, demasiado mediocre.

Nombre: Batman Vengeance
Desarrollador: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft
Web: //www.ubisoft.com/batmanvengeance
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1 Jugador

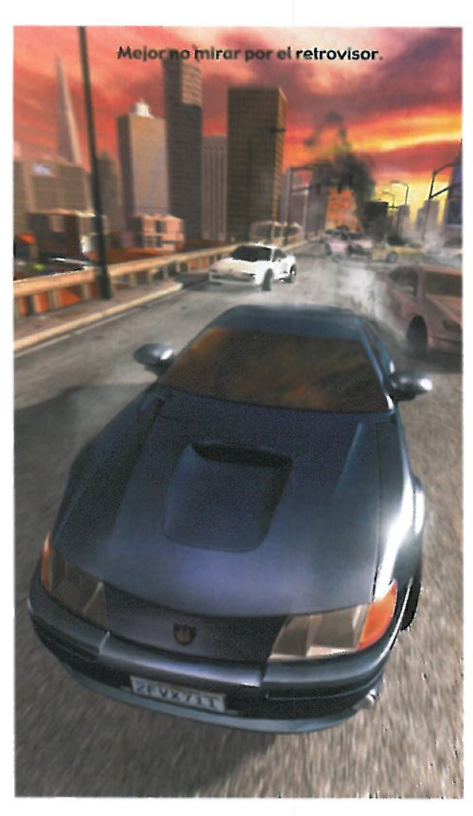
Utiliza el bat-gancho siempre que puedas.

¡Ale-hop! Esto no te lo esperabas, ¿eh?

Gráficos: 6,4
Sonido: 7
Adicción: 3,5
Jugabilidad: 3,5

Nota Final: 5,1

Burnout: Acelera a tope


Mejor no mirar por el retrovisor.

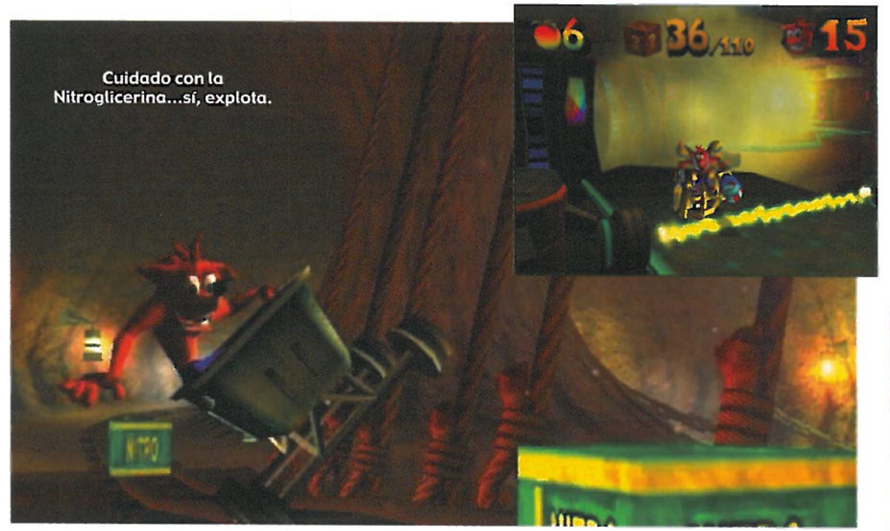
Xbox ya cuenta con este título imprescindible de la conducción. Adictivo al máximo. Desde que en la primera carrera metidos en el tráfico real nos sentimos con el control el coche nos decimos: "bien, me meteré entre esos dos camiones", y cuando todo está bajo control, nos empotramos contra un furgón. Nos importa bien poco si nuestros otros tres competidores van delante, lo importante es acelerar y pasar rozando, llenar la barra de BurnOut y coger el turbo para llegar a meta. La repetición de los accidentes y su valoración en dólares nos provoca cierto sentir kamikaze. Aunque los coches no tengan los gráficos detallados al máximo, las deformaciones son impresionantes, así como las partículas cuando se nos rompe un cristal o se levanta polvo en un curva. El Dolby es una joya, sobre todo para saber de donde vienen los otros. Todo unido a un inteligencia artificial que varía dependiendo de los continentes en los que nos movamos, nos engancha a este juego durante horas, días y, todavía no está comprobado, pero suponemos que meses.


Ser segundo nunca es suficiente.

Nombre: BurnOut
Desarrollador: Criterion Games Ltd.
Distribuidor: Acclaim
Web: //www.acclaim.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: 3 de Mayo
Opciones: 1 - 2 Jugadores

Gráficos: 7,4
Sonido: 7,1
Adicción: 9,0
Jugabilidad: 7,7
Nota Final: 7,8

Crash Bandicoot: la venganza de Cortex

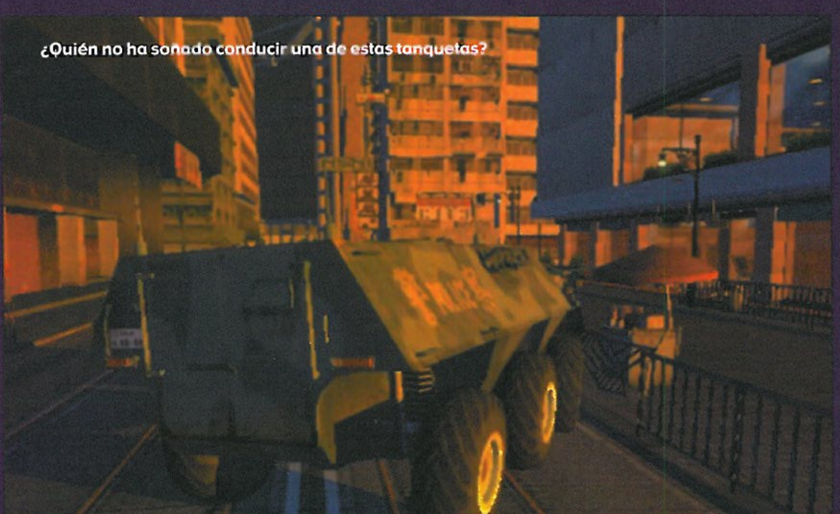

Cuidado con la Nitroglicerina...sí, explota.

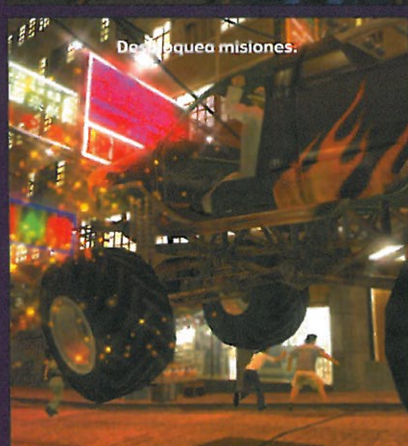
Hasta el momento no hemos tenido la ocasión de probar muchos juegos de plataformas para Xbox. Con Crash Bandicoot: La Venganza de Cortex ha llegado el género en su máximo esplendor a la consola de la equis. En esta versión el Dr. Neo Cortex quiere adueñarse del mundo y cuenta con el curandero Uka Uka y las máscaras "elementales" que controlan los poderes de Aire, Tierra, Agua y Fuego. Pero Crash no está dispuesto a permitirlo y con la ayuda de los cientos de manzanas que recoge, su sigilo y velocidad podrá salir airoso. Xbox mejora el juego en los gráficos y las texturas, así como una aceleración en las cargas gracias al disco duro. Este plataformas en 3D nos trasladará por un paisaje helado, una lucha en el aire y más tarde llegaremos a África e incluso a Pekin. Si eres fanático de estos juegos, Crash Bandicoot te permitirá examinarte sobre la nueva consola Xbox. ¿Aceptas el reto de derrotar al Dr. Cortex?

Nombre: Crash Bandicoot: La Venganza de Cortex
Desarrollador: Traveller´s Tales
Distribuidor: Vivendi Universal
Web: www.crashbandicoot.com
Precio: 69,95 euros
Fecha Lanzamiento: Ya disponible
Opciones: 1 Jugador

Gráficos: 7,5
Sonido: 6,1
Adicción: 7,3
Jugabilidad: 7,5
Nota Final: 7,1

WRECKLESS The Yakuza Missions


¿Quién no ha soñado conducir una de estas tanquetas?


Desbloquea misiones.


Directos al palacion de Chun Li.

Todos los vehículos Completando misiones

Dragon-SPL: misión A-1
Tiger-SPL: misión A-8
AUV (Tanqueta): misión A-9
Super-Car: misión B-1
Coche Yakuza: misión B-8
Tanque-90: misión B-9

Todas las misiones:

Escenario A

Pásate	Debloqueas
A-1	A-2, A-3, A-4
A-2, A-3, A-4	A-5, A-6, A-7
A-5, A-6, A-7	A-8
A-8	A-9
A-9	A-10

Escenario B

B-1	B-2, B-3, B-4
B-2, B-3, B-4	B-5, B-6, B-7
B-5, B-6, B-7	B-8
B-8	B-9
B-9	B-10

Buscándolos por la ciudad.

4WD grande: Está en la misión A-4. Acaba con el enorme camión y vete a buscarlo. Está en una tubería del alcantarillado en la colina a la izquierda del punto desde donde se empieza.

Taxi: Está en la misión A-7. Cuando vayas por unos callejones muy estrechos y encuentres el símbolo "?" en un edificio atraviesa los cristales y coge el taxi.

Camión: Está en la misión B-3. Nada más salir gira a la izquierda. Luego a la derecha en el siguiente cruce. Verás una rampa metálica a tu izquierda. Ve hasta la siguiente intersección, cambia el sentido de tu coche y aprovecha la rampa para saltar. Llegas a una galería. La atraviesas y rompes los cristales. Encontrarás un flamante camión.

Recomendamos:
Cómo machacar a los Yakuza

1. Cuanto más fuerte sea el golpe al adversario, más rápido te lo quitas del medio. Después de dar un buen golpe prueba a frenar lo suficiente para coger velocidad y poder dar otro buen talegazo a los coches de la mafia.
2. Atácales por los lados. Parece ser que les duele ese tipo de golpes más que los demás.
3. Prueba a parar y atravesar tu coche en mitad de la calle. Cuando te golpeen verás cómo baja su barra de energía.

NOTA: si tu vehículo queda dañado no importa. Por muchos golpes que recibamos las características de nuestros coches seguirán siendo las mismas que al principio, si bien con la chapa un poco peor tratada.

Tony Hawk´s Pro Skater 3

Skaters ocultos

Nombre	Si terminas el juego (veces)
Darth Maul	1
Wolverine	2
Officer Dick	4
Private Carrera	5
Ollie	7
Kelly Slater	8
Demoness	10

Niveles ocultos

	Si terminas el juego (veces)
Warehouse	3
Burnside	6
Roswell	9

Objetos ocultos: Tienes que terminar el modo Career el número de veces que se dice con diferentes skaters y consiguiendo todos los objetivos y todo con medallas de oro.

Objetos especiales	Si terminas el juego (veces)
Tabla de Snowboard	11
Constant Special	12
Equilibrio perfecto sobre raíles	13
Súper estadísticas	14
Skaters gigantes	15
Cámara lenta	16
Equilibrio perfecto en el "Manual"	17
Skaters enanos	18
Gravedad lunar	19
Campeonato de expertos	20
Skaters en primera persona	21

Películas ocultas

Consigue tres medallas para ver la cinta Pro Bails. Consigue tres medallas de oro con un skater y podrás ver una cinta de los mejores momentos de ese personaje. Consigue tres medallas de oro con un skater que te hayas creado y podrás ver la cinta Pro Bails 2.



Si quieres llegar a hacer esto tendrás que dedicarle horas.



Todos los skaters, todas las tablas...

AZURIK
RISE OF PERATHIA

Estos trucos se hacen durante la partida y sonará algo si te salen bien.
Selección del nivel: Stick analógico izquierdo hacia la derecha, stick analógico derecho hacia la izquierda, stick analógico izquierdo a la izquierda, stick analógico derecho a la derecha, A, B, presiona stick analógico derecho y presiona stick analógico izquierdo.

Hazte invencible: Presiona X, negro, blanco, los dos gatillos a la vez, presiona stick analógico izquierdo y el stick analógico derecho.

Fuerza y salud a tope: Mantén presionado izquierda y rota el stick analógico derecho. Suelta izquierda y presiona A, X.

Guardar en cualquier punto: Presiona Blanco, Arriba, Abajo, A, B, Click en el stick analógico derecho.

Cabezones: Presiona el stick analógico derecho, Gatillo derecha, Abajo, Arriba, A.

Pelo a lo "afro": Presiona Abajo, Derecha, Negro y Blanco, Derecha en el stick analógico, click en el stick analógico izquierdo, derecha en el stick analógico izquierdo, izquierda en el stick analógico derecho, B, Y. Un sonido confirmará el Truco.

Modo Gema: Derecha, izquierda, A, B, A, B, derecha, izquierda. Podrás obtener el poder que quieras porque A es Tierra, B es Aire, X es Fuego, Y es agua y botón negro son las gemas Obsidianas.

Ajustar la visión: Gatillo derecho, abajo, arriba, abajo, arriba, click en el stick analógico derecho y click en el stick analógico izquierdo. Con los gatillos moveras arriba y abajo. Los sticks hacia delante o hacia atrás. El Pad digital para el zoom. Si presionas Back vuelves a la vista normal.

Ajustar el brillo: A, click en el stick analógico derecho, C, click en el stick anlógico derecho, click en el stick analógico izquierdo. Si repites el código vuelves al estado normal.


¿Quieres poderes? Pues toma poderes.



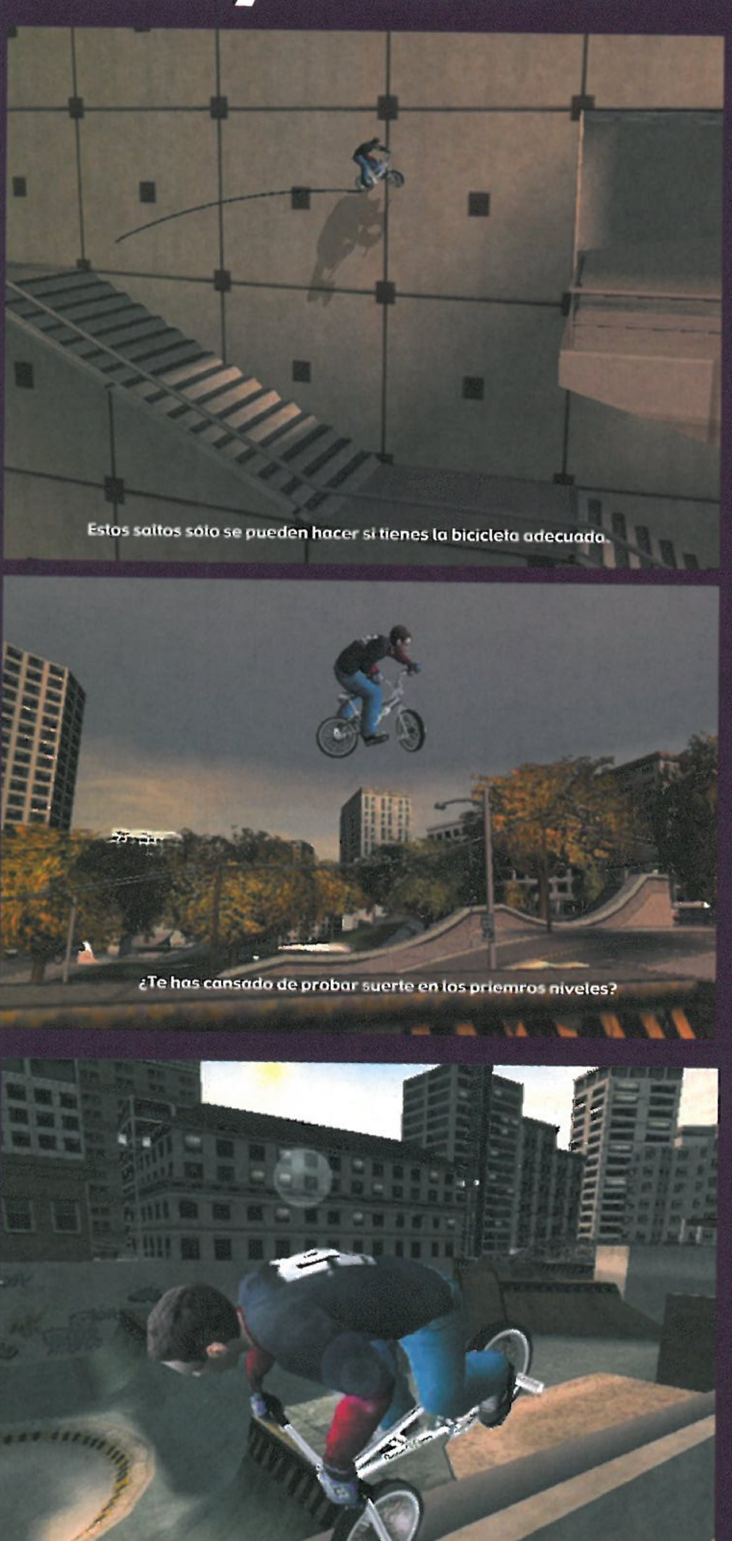
Mucho mejor con una ayudita, ¿no?

ARTIC THUNDER

Mete estos trucos en el modo de selección de partida.
Aparecerá un mensaje que confirma el truco. Para desactivarlo deberíamos volver a realizar el mismo código.
Modo bombas de nieve: Y, Y, blanco, gatillo derecho, Start
Modo clon: Negro, gatillo izquierdo, gatillo izquierdo, Y, negro, Y, Start
Modo Super-ruedas: Y, negro, X, gatillo derecho, X, gatillo izquierdo, Start
Modo misil: X, X, X, negro, Y, Start
Modo sin zumbido: X, X, Y, Y, negro, blanco, Start
Modo percha: Blanco, gatillo derecho, gatillo izquierdo, negro, X, Start
Modo lucha cuerpo a cuerpo: Y, Y, gatillo izquierdo, Y, Y, negro, Start
Modo super-power:
Y, blanco, blanco, Y, gatillo derecho, Start
Modo invisible: X, Y, X, gatillo derecho, Y, Y, Start
Modo sin power-ups: X, X, Y, X, gatillo derecho, X, Start
Modo sin persecución: Y, X, Y, Y, X, Start
Modo Power-ups aleatorio:
Blanco, gatillo derecho, X, Y, blanco, gatillo derecho, Start

DAVE MIRRA

Freestyle BMX 2



Estos saltos sólo se pueden hacer si tienes la bicicleta adecuada.

¿Te has cansado de probar suerte en los priemros niveles?

Los mejores trucos no los conseguirás a cambio de nada.

En la pantalla del menú principal debemos presionar los siguientes código hasta que oigamos un sonido que nos confirmará que lo hemos conseguido introducir bien.

Desbloquear todos los niveles:

Dave Mirra: ↑, ↑, ↑→(a la vez), ↑← (a la vez), ↑, ↑, X
Ryan Nyquist: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓, X
Troy McMurray: ↑, ↑, ←, ↑, ↑, →, ↑, ←, X
Mike Laird: ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↑, →, X
Tim Mirra: ↑, ↑, →, ↓, →, ←, ↓, ↑, X
Kenan Harkin: ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↓, X
Leigh Ramsdell: ↑, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, ↓←, X
Joey Garcia: ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, →, X
Rick Moliterno: ↑, ↑, ↑, ↓, →, →, ←, ↑, X
Todd Lyons: ↑, ↑, ↓, ↑, →, →, ←, ↓, X
John Englebert: ↑, ↑, ←, ↓, →, ↓, ←, ←, X
Scott Wirch: ↑, ↑, →, ↑, ←, ←, ←, →, X
Colin Mackay: ↑, ↑, →, ←, ↑, →, →, ↑, X
Zach Shaw: ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, →, ↓, X

Desbloquear todas la bicis:

Dave Mirra: ↓, ↓, ↑, →, ↑, →, ↑, ↑, X
Ryan Nyquist: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, →, ↑, ↓, X
Troy McMurray: ↓, ↓, ←, ↓, →, ←, ↑, ←, X
Mike Laird: ↓, ↓, →, ←, ↓, ↑, ↑, →, X
Tim Mirra: ↓, ↓, →, ←, ↓, →, ↓, ↑, X
Kenan Harkin: ↓, ↓, ←, ↑, ↓, →, ↓, ↓, X
Leigh Ramsdell: ↓, ↓, ↓, ↑, ←, ←, ↓, ←, X
Joey Garcia: ↓, ↓, ↑, →, ←, ←, ↓, →, X
Rick Moliterno: ↓, ↓, ↑, ←, →, →, ←, ↑, X
Todd Lyons: ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, ↓, X
John Englebert: ↓, ↓, ←, ↑, ←, ↑, ←, ←, X
Scott Wirch: ↓, ↓, →, ↑, ↓, ↓, ←, →, X
Colin Mackay: ↓, ↓, →, →, →, →, →↑, X
Zach Shaw: ↓, ↓, ←, ↓, ↑, →, →, ↓, X

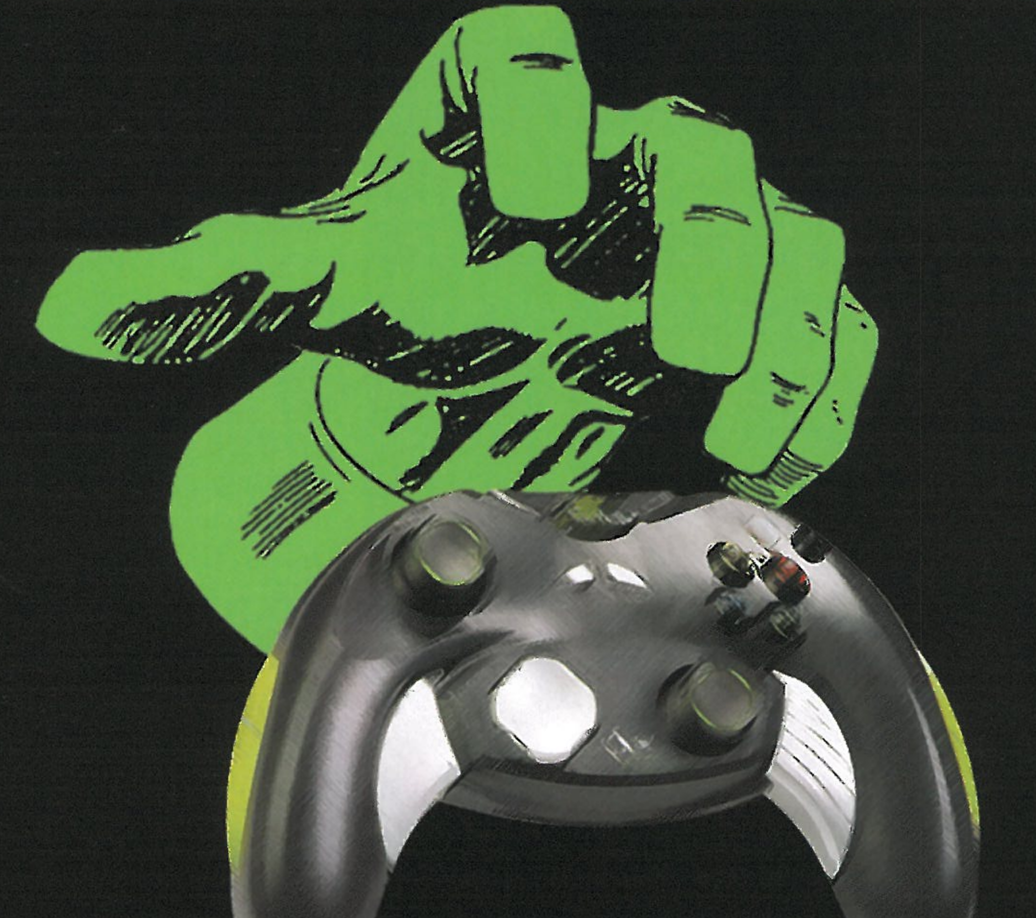
Equipaciones de:

Dave Mirra: →, →, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←, X
Ryan Nyquist: →, →, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↓, X
Troy McMurray: →, →, ←, ↑, ←, ←, ↑, ←, X
Mike Laird: →, →, →, ↑, ↓, ↓, ↑, →, X
Tim Mirra: →, →, →, ↓, ↓, →, ↓, ↑, X
Kenan Harkin: →, →, ←, ↓, ↑, ←, ↓, ↓, X
Leigh Ramsdell: →, →, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, X
Joey Garcia: →, →, ↑, ↓, ↑, →, ↓, →, X
Rick Moliterno: →, →, ↑, ↑, ↑, →, ←, ↑, X
Todd Lyons: →, →, ↓, ←, ←, ↑, ←, ↓, X
John Englebert: →, →, ←, →, ↑, ↑, ←, ←, X
Scott Wirch: →, →, →, ↑, ←, ←, ←, →, X
Colin Mackay: →, →, →, ←, →, ↑, →, ↑, X
Zach Shaw: →, →, ←, ←, ↓, ↓, →, ↓, X

Desbloquear los trucos típicos de:

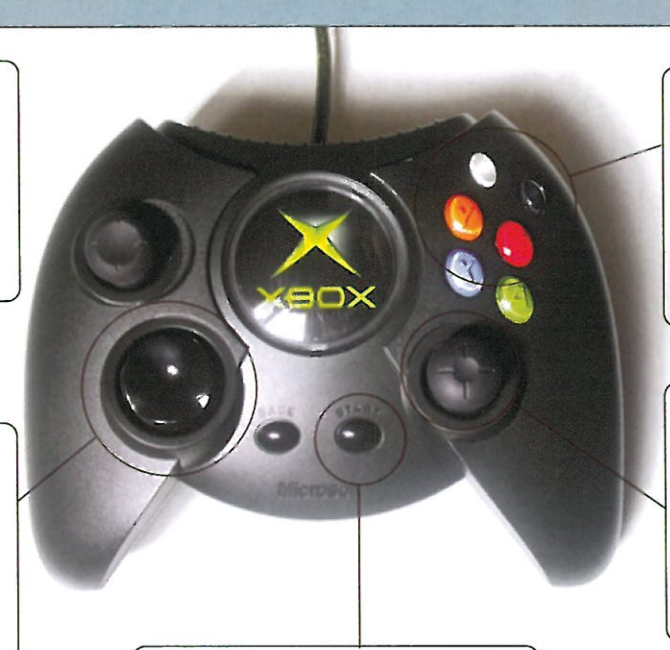
Dave Mirra: ←, →, ↑, ↑, ←, →, ↑, ↑, X
Ryan Nyquist: ←, →, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, X
Troy McMurray: ←, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ←, X
Mike Laird: ←, →, →, →, ←, →, ↑, →, X
Tim Mirra: ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, X
Kenan Harkin: ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, ↓, ↓X
Leigh Ramsdell: ←, →, ↓, ←, ←, →, ↓, ←, X
Joey Garcia: ←, →, ↑, →, ↓, ↑, ↓, →, X
Rick Moliterno: ←, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ←, ↑, X
Todd Lyons: ←, →, ↓, ↓, ←, →, ←, ↓, X
John Englebert: ←, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←, X
Scott Wirch: ←, →, →, →, ↑, ↓, ←, →, X
Colin Mackay: ←, →, →, ↑, ←, →, →, ↑, X
Zach Shaw: ←, →, ←, ↓, ←, ↑, →, ↓, X
Slim Jim Guy: ←, →, ↓, ←, ↑, ←, →, ←, X
Amish Air: ←, →, ↑, ↑, →, ↓, →, →, X

XBOX TOMA EL MANDO



Si eres de los que te gusta criticar por criticar, efectivamente puedes meterte con el tamaño del mando de Xbox. Si tienes un mínimo de coco te darás cuenta de que estás errando en tus ataques... el pad de Xbox es sencillamente ¡prodigioso! Si bien el tamaño es un poco superior al de los otros mandos, la disposición de los botones, los gatillos, las ranuras... todo son ventajas frente al anticuadísimo Dual Shock 2... ha terminado una era y tras ella: Xbox toma el mando.

Seguro que ya has tenido un mando de Xbox entre tus manos. Vale, a mí también me pareció enorme al principio, pero cuando le coges el gusto... los demás mandos parecen tan "insignificantes", minúsculos, poca cosa, que el mando de Xbox se convierte en el único. Por motivos profesionales (nunca personales) me vi obligado, tras acostumbrarme al mando de la Xbox, a utilizar un Dual Shock en la PS2 de un amigo y se me hizo extremadamente incómodo... pero hoy no nos vamos a meter con PS2 (de momento), sólo a sacar a relucir las excelencias del mando de Xbox.



Stick izquierdo
Se trata de un stick analógico situado a la altura del pulgar izquierdo. Para nada la posición del dedo se ve forzada y resulta muy cómodo. En la mayoría de juegos puedes elegir entre éste y el pad digital de 8 direcciones para controlar los movimientos. Como viene siendo habitual en los sticks analógicos puede ser presionado.

Seis botones de acción
Aunque PS2 pueda presumir de tener más botones que Xbox en sus mandos, pocos son los juegos que los utilizan todos. Por no decir ninguno. El mando de Xbox cuenta con seis botones. Cuatro principales de diferentes colores y con letras y dos botones secundarios más pequeños (blanco y negro) para acciones especiales.

Pad digital
Los creadores del mando de Xbox nos han querido tener a todos contentos y para los amantes de los juegos de lucha con pad digital nos ha puesto uno de ocho posiciones de los mejores que nunca he probado. Por fin esas ampollas puede que desaparezcan porque este pad es perfectamente redondeado por lo que los bordes no son un estorbo.

Stick analógico derecho
La llegada del 3D a los juegos cambió la visión y los mandos han evolucionado para poder dar una perspectiva real. Mientras que en juegos de primera y tercera persona el stick analógico derecho sirve para girar sobre uno mismo, en otros juegos como los de carreras de coches puede convertirse en la palanca de freno de mano.

En la mitad del mando nos encontramos con dos botones para utilidades comunes como comenzar la partida, seleccionar o pausar (Start), y volver atrás (Back).



Gatillos
Basándose en el mando de DreamCast, el de Xbox cuenta con gatillos derecho e izquierdo que hacen las funciones de disparo, acelerador, freno, selección, dependiendo del juego y consigue hacer trabajar dos dedos que con el Dual Shock, sin duda terminarían atrofiados.

Ranuras de expansión
El mando, como ya ocurriere con el pad de DreamCast, incluye 2 ranuras para la expansión de periféricos como las tarjetas de memoria, el comunicador, etc.

Ficha técnica

Tamaño: Más pequeño que un buen bocata de jamón.
Peso: Menos que las tarjetas de memoria de algunos usuarios de PS2.
Número de botones: Suficientes, incluso a veces demasiados. ¿No hacen ya juegos de dos botones?
Gatillos: Lleva 2, pero le sobraría con 1 para ser mejor mando que el Dual Shock.
Vibración: ¿Vibración? Parece que vas montado en una montaña rusa.
Incómodos botones L1, L2, R1, R2: No. Innecesarios.

TODO SON DETALLITOS



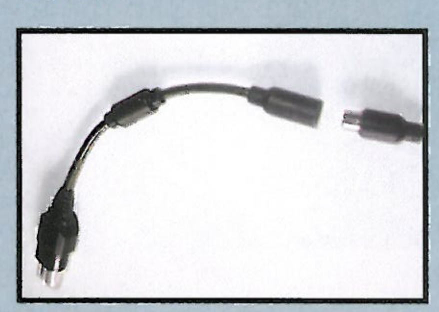
Cuatro es compañía

Recuerdo la primera vez que jugué con otros tres amigos a un juego de fútbol. Fue divertido, pero nos salió cara la broma por tener que comprar un conector para la PSX del colega. Por suerte, Microsoft se dio cuenta de este detalle y las consolas vienen de serie con cuatro puertos para otros tantos mandos.



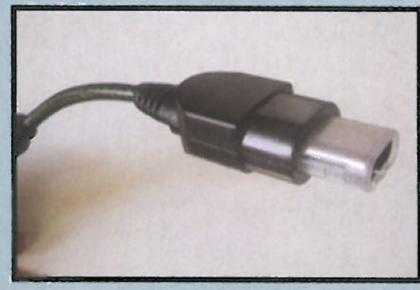
El cable

El mando que viene con la Xbox lleva uno de los cables más largos del mercado. Tres metros de largo para que no tengas problemas si te separas un poco de la televisión. Además está recubierto de un plástico blando verde transparente que le da un toque muy curioso.



Desconexión de seguridad

Siempre nos preguntábamos en la redacción de XBM qué era aquello del desconector de seguridad y cuando lo vimos, simplemente nos pareció una clavija. "Simplemente" hasta el día en que el más torpe de nosotros, del cual omitiremos el nombre para no arruinarle la vida, enganchó su pie en el cable del mando que estaba por el suelo. Cuando la consola parecía estar abocada a un tremendo golpe contra el suelo, ¡zas! La clavija se soltó suavemente y no pasó nada trágico. Parece que no, pero es un detalle de visión.

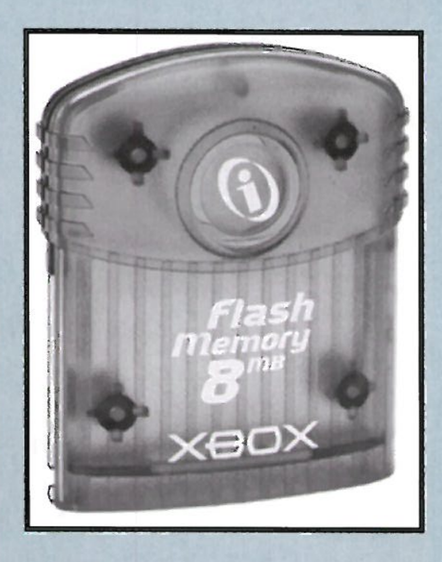


USB

Los conectores de los mandos de Xbox utilizan tecnología USB, pero no tecnología estándar, ni conector estándar. Lo que esto quiere decir es que aunque pudiésemos conectar un ratón con USB, no funcionaría por lo que la gente de Xbox se ha preocupado en crear un conector que sea distinto para que esa gente no se moleste en averiguar si funciona o no. Parece tonto, pero no lo es porque aprovechan la tecnología, hacen que la gente se compre los periféricos específicos de Xbox y evitan la frustración de los "cerebros inquietos".

> *Para la creación del mando de Xbox ha sido tenida en cuenta la valoración de jugones de todo el mundo*





Vibración

El pad de Xbox lleva dos motores de vibración con lo que se alcanzan sensaciones más reales que las que se habían venido dando hasta ahora en mandos como el Dual Shock con una sola intensidad de vibración del mando. La primera vez que pruebas Halo y sales del Pillar of Autumm sabes que este mando de verdad merece la pena.

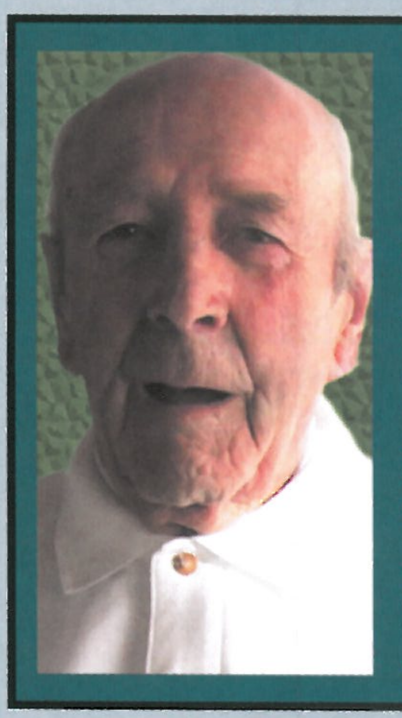
Las ranuras y la memoria

La idea de Sega con su DreamCast de poder poner las tarjetas de memoria en el mando en vez de ponerlo en la propia consola ha sido "fusilada" por la gente de Xbox y un ¡hurra! para ellos porque es una gran idea. En las dos ranuras del mando podemos colocar nuestras tarjetas de memoria de 8 megas o podemos optar por enchufar algunos de los periféricos que se venderán para tal efecto.

De momento no ha llegado, pero el comunicador se podrá conectar a una de estas ranuras para permanecer totalmente en contacto con tus compañeros de partida sobre todo en el juego online.

Se rumorea...

Que podría estar en proyecto una cámara para conectar al mando y colocarla de tal forma que en las partidas online el adversario viese nuestro "geto" en una esquina de la pantalla de su televisor... puede ser horrible.



El Agüelo

Si hay alguien en este mundo que esté capacitado para valorar el mando de Xbox, ese el Agüelo. Cientos de pads, joysticks, volantes, etcétera, etcétera, han pasado por sus manos y su temple puede aportar una visión objetiva sobre el tema. Aunque parecía reacio a tener que comentar una obviedad como es la calidad del mando de Xbox, le pudimos arrancar declaraciones como que "es un mando sólido, como Dios manda, que puedes apretar bien los botones sin tener miedo de que se desmonte como en el de GameCube", además, en cuanto al tema de la comodidad nos dijo que "¿cómodo? Está bien pensado, mucho más que el de PS2. Sobre todo las palancas, al menos tienen distinta posición y no tengo que forzar tanto las muñecas que la artrosis ya me está matando". En definitiva: sólido y bien pensado.



Pensando en Halo

Se puede decir cualquier cosa para descalificar el mando de Xbox. Pero existe una forma de contrarrestar cualquier ataque y es poner a jugar a cualquiera a Halo con un Dual Shock 2 o con el mando de cualquier otra consola. Sencillamente imposible. Parece que Microsoft ha diseñado el mando para ese juego. Cada control tiene un sentido en Halo.

LOS OTROS MANDOS

Estén o no estén todavía en nuestro mercado, queremos dar a conocer hasta donde han llegado los fabricantes en la creación de pads para la Xbox. Algunos de ellos están al caer y seguro que otros nunca llegarán. Para los impacientes, el negocio de importación también funciona en España y algunos de los pads que aquí presentamos pueden ser encontrados por un precio asequible rebuscando en la "internés", sólo hay que buscar un poquito.





Firestorm Programmable Gamepad

Cuenta con todas las características del gamepad de Microsoft a las que se añade la posibilidad de programar y configurar los botones a voluntad. Además está cubierto de un material de goma que lo hace más cómodo y adaptable.

Distribuidor: GUILLEMOT
Fabricante: THRUSTMASTER
Precio: 29.95 euros



Firestorm U-Pad

La característica que define a este pad es su particular forma en "U".

Distribuidor: GUILLEMOT
Fabricante: THRUSTMASTER

360 Modena Programmable Gamepad

Conserva las características del Firestorm Programmable pero con la particularidad de que tiene el aspecto del salpicadero del 360 Modena de Ferrari, con la licencia de Ferrari.

Distribuidor: GUILLEMOT
Fabricante: THRUSTMASTER

2002 FIFA Worldcup Programmable Gamepad

Otro mando programable de Thrustmaster, pero en esta ocasión está



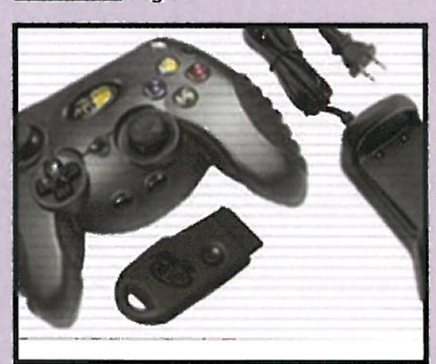
decorado con motivos futbolísticos para meternos de lleno en el mundial de Japón y Corea.
Distribuidor: GUILLEMOT
Fabricante: THRUSTMASTER



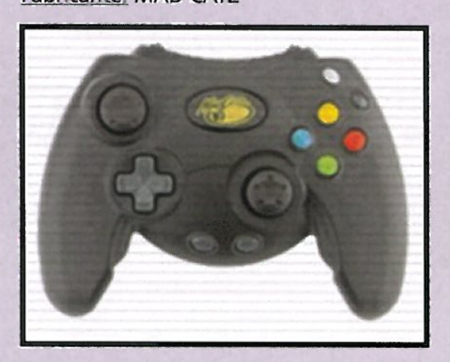
Adrenaline Pad
Con 2 slots para memoria adicional y un diseño compacto y ligero de fácil manejo, es compatible con sistema analógico y digital. Cuenta con dos gatillos analógicos y la función de vibración.
Distribuidor: Corporate Pc
Fabricante: SAITEK



Gamepad Spectravideo
Este pad cuenta con todas las mejores características del pad oficial de Xbox y con un cable de casi 2 metros para una perfecta movilidad durante la partida y no tener que estar pegado a la pantalla.
Distribuidor: Herederos de Nostromo
Fabricante: Logic 3



900 MHz Wireless Premium Controller
El primer mando inalámbrico para Xbox está a punto de llegar al mercado americano por unos 60 $. Con 8 canales de comunicación, puerto de recarga de batería y vibración de distintas intensidades.
Fabricante: MAD CATZ



Control Pad
Para aquellos que se hayan dejado la mayor parte de sus euros en la consola, Mad Catz lanza un mando económico y de buenos recursos. Cuenta con todos los botones necesarios y un diseño ergonómico para un mayor confort.
Fabricante: MAD CATZ



Control Pad Pro
Uno de los mandos con mejores características para Xbox. Cuenta con la licencia oficial de Xbox. Su larguísimo cable te dejará separarte suficiente de la pantalla como para que no te salpique la sangre de tus oponentes.
Fabricante: MAD CATZ



PowerPad
Con este mando puedes dar el toque de color a tu consola. Los mandos los puedes encontrar en verde transparente, azul transparente y negro. Además de contar con grandes prestaciones su precio no es excesivamente alto.
Fabricante: INTERACT ACCESSORIES
Distribuidor: INTERACT SPAIN



PowerPad Pro
Para aquellos que tanto se quejaban de lo grande que es el pad de Xbox, este modelo es el suyo. Una considerable reducción de las dimensiones hacen que se convierta en un mando más cómodo y con las mismas prestaciones, además del colorido adicional.
Fabricante: INTERACT ACCESSORIES
Distribuidor: INTERACT SPAIN



Vortex Pad
Es el mando con el diseño más elaborado de Xbox y su color en plateado le hacen definitivamente especial. Sus funcionalidades son similares a las de otros mandos. Dos sticks, un pad digital, seis botones y dos gatillos. Esperemos que lo traigan a España.
Fabricante: RADICA
Distribuidor: GAMESTER



El mando "japo"

Son especiales. Los japoneses no pueden evitar tener que dar la nota. De este modo y a base de quejarse han conseguido que Microsoft haga sólo para ellos y para que se sientan bien tratados, un mando distinto al que la consola lleva en el resto del mundo. Si el mando es grande de por sí (no lo es tanto) y los japos tienen esas manitas pequeñas... pues había un problema...de tamaño. ¡Y dicen que el tamaño no importa! Por lo general el mando es igual, aunque al cambiar el diseño, los botones blanco y negro se han visto desplazados hacia la parte inferior, debajo del resto de botones... Y ahora todo el mundo quiere el mando de los japoneses... ¡Tranquilos! Microsoft está haciendo un mando parecido que se venderá desde mayo en EEUU y un quizá más adelante en el resto del mundo... esperamos que sea pronto.

PS2 se apunta a la moda Xbox

Al parecer, Sony se puso a fabricar pads DualShock para varios cientos de ejércitos, pero la venta no ha debido ir muy bien del todo porque no saben qué hacer con los que les han sobrado. Lejos de promocionar la consola de Sony, las compañías de hardware han visto que la única escapatoria es cambiarse de bando y pasarse con nosotros. Para ello han fabricado el Xbox Joybox converter, un adaptador que lo enchufamos al puerto del mando de nuestra consola Xbox y podremos utilizar cualquier pad de PlayStation. Desde nuestras páginas advertimos que la mezcla puede ser explosiva y no recomendamos experimentar con sustancias extrañas.



Y QUÉ MÁS

Volantes

Los apasionados de los juegos de coches pueden encontrar en algunos periféricos como los volantes una extensión de sus brazos para desarrollar sus habilidades de conducción. He aquí algunos de los modelos que existen para Xbox.



GUILLEMOT - THRUSTMASTER
360 Modena RacingWheel



MAD CATZ
MC2 Racing Whee



CORPORATE PC - SAITEK
Adrenalin Wheel



INTERACT ACCESSORIES
Black Thunder Controller

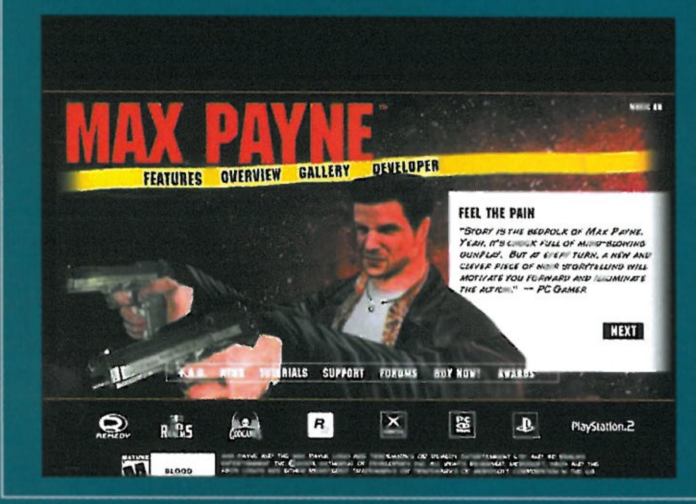


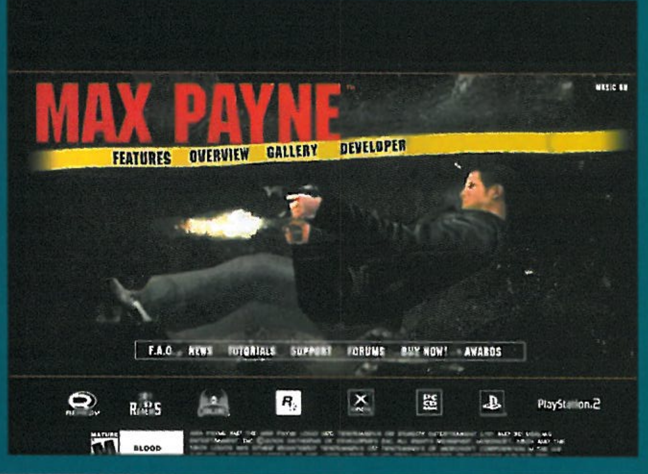
NOSTROMO-LOGIC3
Xbox Mini-Steering Wheel

Hay otros muchos periféricos para la Xbox como tablas, joysticks y arcade sticks, pero no nos cabía todo y como no nos gusta que veáis las cosas por encima en números sucesivos iremos metiendo más y más de estos increíbles dispositivos.

MAX PAYNE: www.maxpayne.com

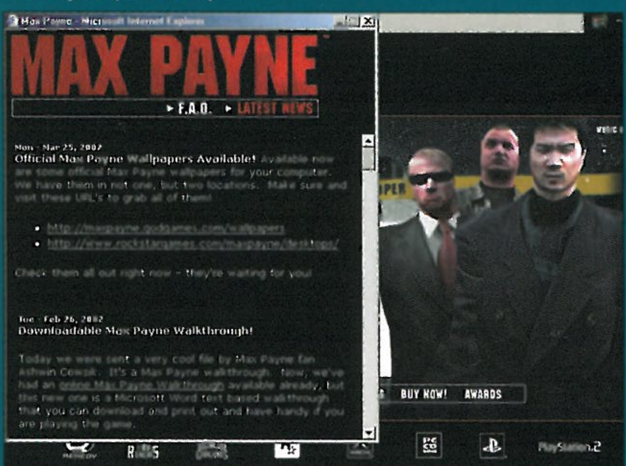
Estamos tan flipados con este juego que nos pasamos el día en la redacción de XBM entrando y saliendo de la página para ver si hay alguna novedad. La web es muy buena, sólo el hecho de mantener la estética del juego la hace merecedora de salir en nuestra revista, pero con la cantidad de vídeos e imágenes que nos proporciona, se convierte en una de esas web que pones entre los favoritos. Lo primero que tenemos que decir es que la página se redirecciona a http://maxpayne.godgames.com y comienza a cargar una presentación en flash que nos mete en materia... la historia de este policía en unos segundos. Cuando llegamos a la página principal (toda en inglés, por supuesto) empezamos a ver los diferentes menús en los que podremos ir pinchando. El primero, Features, nos habla de algunas de sus características en palabras de prensa especializada. Si pinchamos en Overview nos contarán un poco la sinopsis del juego, así como algo acerca de los desarrolladores. Al botón de Gallery le damos un cuadro aparte. A continuación está Developer en la que nos vuelve a hablar del desarrollador y coloca un enlace para ir a su página. Lo que se sale del sitio es que al pinchar cada botón tenemos una animación en flash en la que no faltan balas, ni sangre, ni unos malos con cara de muy malos. Además de un sonido adaptado al género del juego con sirenas de policía, ruido de casquillos de balas y disparos por doquier, y la agradable posibilidad de apagar la repetitiva música.





Más botones

En la parte inferior existe otro menú con botones para preguntas frecuentes (FAQs), noticias, tutoriales, soporte técnico, foros para debatir sobre el juego y compartir experiencias, enlace a tiendas en internet para comprar el juego y una página con todos los premios que ha recibido Max Payne, que no son pocos.



Galería de cine

El enorme número de películas que podemos descargar de esta página la convierte en una auténtica filmoteca del juego. Tenemos la posibilidad de descargar pelis de las diferentes plataformas para las que está el juego, así como ver pantallazos del título en Xbox, PC y PS2.

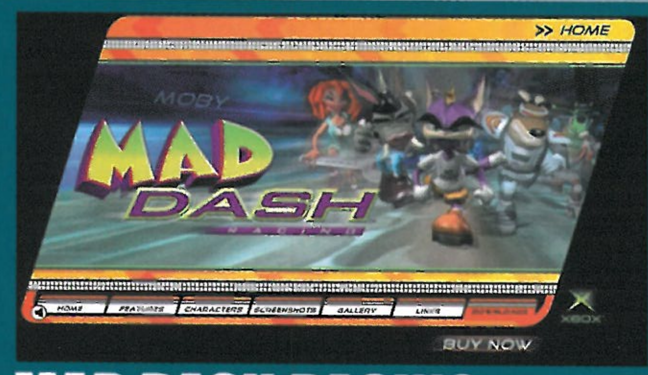


XBM valora:
Entorno gráfico: 7,2
Entretenida: 6,7
Acceso a información: 5,8
Recursos "guapos": 7,5
Nota: 6,8
Comentario: Imágenes increíbles, una presentación buenísima, pero hasta que no las pongan en español, estas páginas tienen difícil el acceso a gran parte del público en nuestro país.

TUROK EVOLUTION: www.turok.com/evolution

Lo primero que debes hacer al entrar en esta web es seleccionar tu idioma y ¡sí! Nos permite seleccionar el español. La gente de Acclaim han tenido muy en cuenta este detalle que resulta crucial, al menos para nosotros. Lo primero que nos llama a la atención de esta web es su diseño en blanco y azul, como si todo estuviese dibujado como en bocetos. De esta forma, cada cosa que nos quieren destacar sobre el resto pueden ponerla en color y de esta forma nosotros le prestaremos mayor atención. Entre los menús por los que podemos navegar están: la historia, los personajes, las criaturas y el mundo para meternos en materia, pero a partir de aquí el resto de menús ofrecen un valor añadido. Son los pantallazos del juego, los vídeos, los archivos de audio y una detallada ficha del juego con todas sus características, así como unos "créditos" que se basan en una foto del equipo creador de Turok Evolution y todos sus nombres. Si nos detenemos a escuchar cada sonido o ver los test de animación de las diferentes criaturas podemos pasar un buen rato navegando por esta página y quien sabe si guardando los archivos sonoros para asustar a nuestra hermanita pequeña haciéndola creer que un horrible monstruo está en la habitación.

XBM valora:
Entorno gráfico: 7,8
Entretenida: 7,7
Acceso a información: 9,1
Recursos "guapos": 7,8
Nota: 8,1
Comentario: La posibilidad de visitar la página en español la colocan entre las webs más destacadas del mundo de los juegos para Xbox.





MAD DASH RACING:www.maddashracing.com

Una página dinámica para un juego que no lo es menos. Los que hayan jugado ya a Mad Dash Racing, posiblente ya les habrá dado tiempo a encapricharse de algunos personajes y tenerlo como preferido. En la página web podremos encontrar algunos datos más sobre cada uno de ellos, con un poco de suerte algún boceto de sus orígenes, pero sobre todo, para los que no hayan podido disfrutar todavía de las trepidantes carreras por este mundo de Mad Dash, podremos descargarnos algunos trailers para ver el juego en movimiento. La web está en inglés, lo cual le quita puntos en lo que se refiere a nuestra valoración, pero mejora su navegación gracias a su aspecto gráfico en flash y la cantidad de goodies que encontramos. Los botones de la página principal nos llevarán hasta las características principales, los personajes, algunos pantallazos de baja resolución, una galería en la que encontramos dibujos de arte de los personajes y bocetos de los escenarios. Otro de los botones es de enlaces con páginas que dividiremos entre prensa, entrevistas y enlaces comerciales. Por último está la zona de descarga de la que sacaremos los trailers, los fondos de escritorio y un salvapantallas muy "cuco".

XBM valora:
Entorno gráfico: 7,1
Entretenida: 6,4
Acceso a información: 5,4
Recursos "guapos": 6,7
Nota: 6,4
Comentario: Ya que nos encontramos con una página en inglés, por lo menos deberían profundizar un poco más en los personajes e incluso ofrecer fotos de arte de más resolución.

Gana uno de los 5 juegos **Dark Summit** y equipación para la nieve



¿Qué deporte practica la pelirroja Naya?







Remitenos tu respuesta por Fax: 91 633 25 64 o por correo electrónico: xbm@mkm-pi.com

NOMBRE: ____________________
DIRECCIÓN: ____________________
POBLACIÓN: ____________________
C.P.: ____________________
TELÉFONO: ____________________
E-MAIL: ____________________
RESPUESTA: ____________________



CONCURSO

Respuesta correcta: Después de mucho discutir entre la gente de XBM, hemos decidido que valían las respuestas de Spartan (y todos sus derivados) y Master Chief (o Jefe Maestro), porque las dos pueden ser correctas. Si bien la primera hace referencia al nombre del proyecto de estos soldados y la segunda al rango dentro del ejército. En fin, que todas las respuestas que habéis enviado han entrado en el bombo. Y el ganador es...

Ganador: Luis Bullido (Madrid)

NOTA: Claro, de Madrid, como no. Lo sentimos mucho, pero ha tocado. Nosotros no queríamos porque ibais a decir que si se nos veía el plumero y tal. Y eso que la mayor parte de los faxes y emailes eran de Cataluña, pero también había unos cuantos de los Madriles. Enhorabuena a todos en cualquier caso y seguid concursando. De verdad que toca. Y tenemos mogollón de juegos para sortear.



La pregunta
¿Disco duro de 8 Gb o 10 Gb?

Vale, tenemos que rectificar. La emoción de tener las mínimas sospechas y algún dato (que ahora sólo podemos calificar de rumor) de que el disco duro de la consola de Microsoft tuviese una capacidad de 10 Gb, nos hizo que lo publicásemos así. No vamos a negar que la mayor parte de las fuentes de información nos decían que el disco duro sería de 8 Gb, pero nos resistimos a creerlos (somos fanáticos, no lo podemos evitar) y apostamos fuerte por la corriente que apuntaba a los 10 Gb. Ahora sólo podemos decir que el disco duro es de 8 Gb, pero que hay pruebas que demuestran que Microsoft estuvo debatiéndose entre los 8 y los 10 Gb. El tema fue que la compañía negoció con dos fabricantes de discos duros y uno de ellos (el que finalmente no quedó elegido) presumiblemente ofrecía un disco duro de mayor tamaño, también presumiblemente más caro. Y al final nos hemos quedado con los 8 Gb, que lo queramos admitir o no son más que suficiente. Acostumbrados a utilizar y reutilizar las mismas tarjetas de memoria de 8 Mb, los 8 Gb de la Xbox son un auténtico océano de memoria virtual. Gracias Xbox.

Respondiendo a

Muchos de vosotros que estáis perfectamente informados.

La pregunta
¿DVD con escaneado progresivo?

Lo sentimos por los amantes del cine sobre todo, pero no es un factor que influya especialmente en los juegos. Así que de momento no podemos contar con ello. Hemos de decir que otras consolas que leen DVD como la PS2 tampoco incluyen esta característica por lo que no podemos decir que Xbox sea inferior a PS2 en este aspecto.

Por suerte, el señor Allard, que debe saber lo que pide el público, cuando alguna vez le han preguntado acerca de este tema del escaneado progresivo ha contestado que posiblemente se trabaje en la creación de un módulo de expansión que se incorpore a la consola y permita esta posibilidad. ¡Son tan majos!

Respondiendo a

David Teixidó (Barcelona)



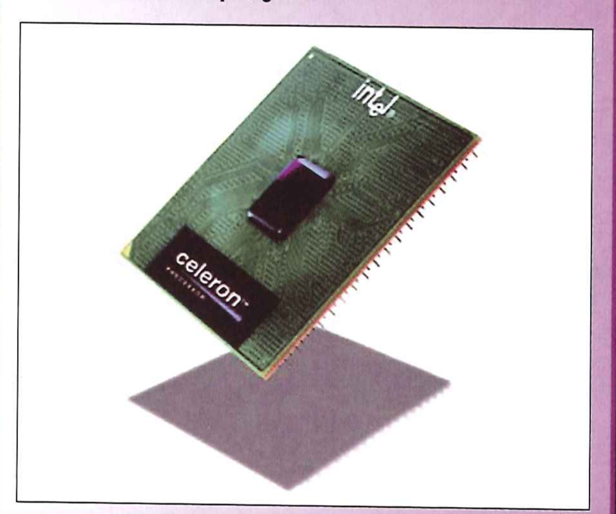
La pregunta
¿Celerón en la Xbox?

Pues no. Al menos eso dice la gente de Xbox. Lo cierto es que cuando aparecieron los primeros rumores sobre si el procesador de la consola de Microsoft era un Mobile Celeron, Microsoft quiso dejar claro que esto no era así y que Intel había desarrollado un chip especial para su consola. Y es Intel quien resuelve nuestras dudas porque nos deja ver que es un procesador con bus frontal a 133 MHz con características muy similares a las del Pentium III, por lo que se parece más a este. No hay Celeron hoy, pero quién sabe lo que habrá mañana, muchos son los rumores de un AMD en la Xbox 2 y aun no se sabe si habrá Xbox 2. ¡Qué locura!

Respondiendo a

David Teixidó (Barcelona)

Qué curioso este tipo, ¿verdad?



La pregunta

¿HALO a 25/30 fps?

Todo el mundo lo dice aquí y allí. No hace falta nada más que meterse en un foro de Xbox para que salga alguien hablando de los 25 frames por segundo a los que en algunos puntos cae HALO. La verdad es que estás tan rodeado de enemigos que no prestas ninguna atención al framerate. De hecho esas caídas sólo ocurren en las partes finales del juego donde estamos realmente cercados por nuestros adversarios y podemos decir que son muchos. Pero sobre todo ocurre en el modo multijugador por la evidencia de tener que operar con mayor número de personajes a un mismo tiempo. Sinceramente, ese pequeño fallo no desluce para nada el juego. Tenemos que tener en cuenta que es un título de primera generación y que la gente de Bungie estaba preparando el juego para PC con lo que la conversión a Xbox tenía que resentirse de alguna manera.

Respondiendo a

Vicente Mari Catala (Molinell, Valencia)



EL CRITICÓN

El Agüelo ha seleccionado estas críticas.

El que va de bueno...

"Ahora mismo no puedo comprarme una XBox, no me llega el dinero, espero poder tenerla con suerte para estas navidades, pero hasta que me la compre me comprare esta revista para estar informado, la oficial me parece muy cara y de peor calidad, tambien os tengo que felicitar por la revista, una de las cosas que mas me ha gustado del 1º numero es como os meteis con la Ps2, me hace sentir bien como futuro (ojala) poseedor de una flamante XBox.

He visto que habeis escrito la revista antes de que saliera la XBox en Europa, yo me compre la revista el dia 17 de Marzo, pero en la revista pone en la portada "Abril 2002-nº1-5 euros ", esto que significa que hasta Mayo no sale ningun nº mas?, espero que no. espero que sea un error de imprenta o algo por el estilo." Dani

Nota: Todavía sigue habiendo gente sensible en el mundo y capaz de demostrar sus sentimientos a los demás. ¡Qué majete el Dani este!

El que va de duro...

"Me prece que el primer número de Abril es bastante penoso, sólo se salvan las Reviews, que están bastante trabajadas. Creo que una revista debe de ser OBJETIVA, por lo q el poner "porqué XBOX se COME A **LA PLAY2"** no está muy bien que digamos. La verdad eq sól al ver ese título no supe si comprar o no la revista, pq es desagrdable. Y además decir "que algunos todabía piensan que las otras consolas pueden hacer competencia a la Xbox, pero la Xbox está mucho más adelantada" tampoco es tener una visón objetiva de asunto (...). Tp me parece muy bien q en una revista se pongan diminutivos como 'Play2' ni q se pongan comentarios como: ¡Mola!, o 'Muahahaa' o 'Recursos Guays', y tp me gusta la descripción del 'el equipo de XBM', tampoco me ha gustado que apaerzca un abuelito, y menos q se le ponga com 'el agüelo'.

Se os ve demasiado el plumero, y escandaliza el artículo "¿porqué (q el porqué es junto, yno eçseparado como poneis vosotros!) XBOX se come a Play2?". Se nota que odiais la PS2, y que la revista va sin ton ni son.

...blablablabla.....zzzzz.....zzzzz)

Por mi parte no volveré a comprar vuestra revista ni aunq la hayais mejorado mucho, seguramente os iréis a pique, pq no os tomaréis esta carta en seri, pensaréis que hay muchga gente que no pensará igual q yo, pero yo conozco a mucha gente, y todos están de acuerdo conmigo... Se despide, UN LECTOR QUE HABÉIS PERDIDO"

Nota: Este email está transcrito tal cual y del que hemos suprimido sólo texto informativo que para nada nos criticaba..., vamos, hemos dejado la chicha.



Metimos la pata...

En el pasado número tenemos que reconocer que las prisas a la hora terminarlo nos jugaron más de una mala pasada, pero sobre todo tenemos que reconocer una metedura de pata. Se trata del artículo de "El Señor de los Anillos" en el que decíamos que se trataba del juego sobre la película cuando lo cierto es que el juego de Vivendi Universal estará basado en el libro de Tolkien. En cuanto a su exclusividad, vale, estará para GameBoy, pero eso no es competencia de Xbox. Así que seguiremos siendo los únicos que tengamos el mejor juego de El Señor de los Anillos.

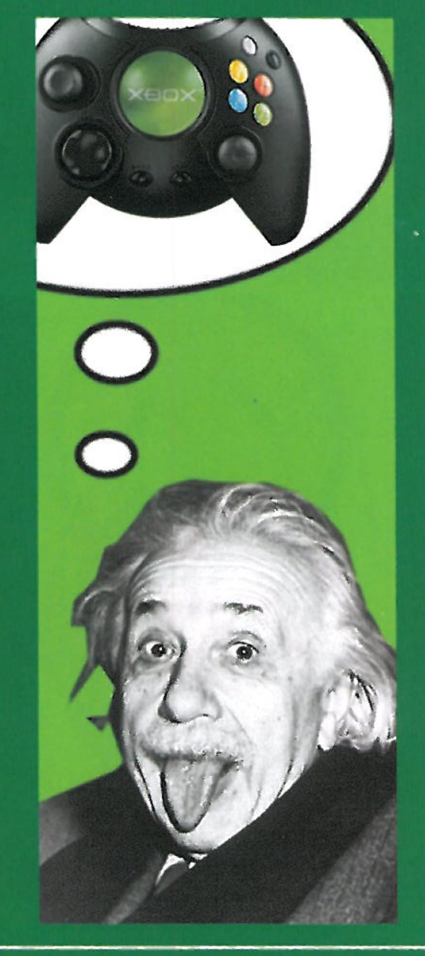
¿¿UN VÍDEO??

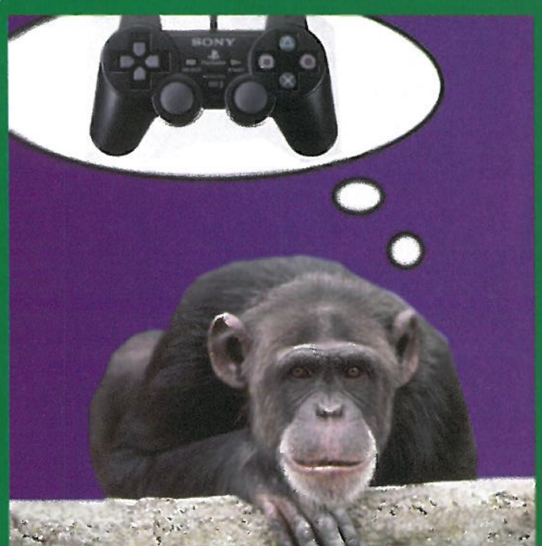
Algunas publicaciones (competencia o no, ese no es el tema) decidieron que con el primer número de su revista dedicada a nuestra amada consola, lo mejor era regalar un vídeo. Por mucho que lo hemos intentado, hemos descubierto ese defecto a Xbox: no lee formato VHS. Por lo menos no hemos sido capaces de insertar el cassette en la consola y hasta la propia Xbox nos alertaba del peligro de hacerlo con una lucecita naranja en el botón de "Eject". ¿No hubiese sido mejor un DVD ya que tienen la exclusividad de publicación de "demos y demás" para Xbox? Por cierto, ¡Dios salve al VHS! ¡Bienvenidos a la era digital!



¿Con quién se creen que hablan?

Hemos comentado más de una vez que los creadores de la portentosa consola americana de la equis tuvieron muy en cuenta las preferencias de los usuarios a la hora de seleccionar cada detalle por pequeño que fuera. Uno de estos simples detalles lo podemos encontrar en los botones de los mandos. La diferencia sustancial respecto a los pads de la competencia está en la selección de un código de comunicación adecuado a su inteligencia. Mientras que "otras" consolas optaron por un códifo de formas (círculo, cuadrado, triángulo, aspa), los creadores de nuestra amada consola han elegido el código alfabético (A, B, X, Y). La cuestión es cómo creen "ellos" que es el público.



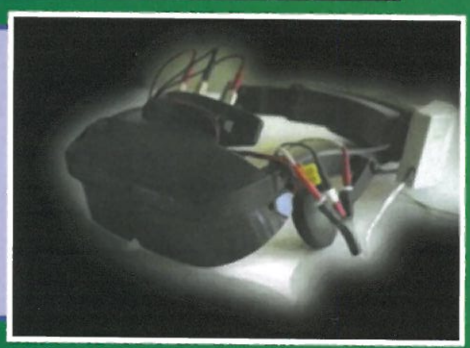


De la que nos hemos "librao"



Todas. Absolutamente todas las plataformas han caído en la tentación de publicar el juego de Britney Spears, excepto Xbox. Evidentemente el público de nuestra amada consola nada tiene que ver con el que se comprará el juego de la joven cantante. No vamos a negar que la chica está bien, pero de ahí a hacer un videojuego... va un trecho. Y sí, PS2 también ha sucumbido a las tentaciones del baile. Xbox resiste.

¿Te lo puedes creer?



Dicen que la empresa nipona IBVA, que se dedica al desarrollo de dispositivos de realidad virtual, podría estar en trámites de fabricar un periférico para nuestra querida consola Xbox con el que podríamos tener control mental de los movimientos de nuestros personajes. Al fin y al cabo las transmisiones neuronales son impulsos eléctricos, ¿por qué no podría ser así? Ya me imagino en Silent Hill, pasando un miedo increíble.

Y tú ¿con cuál te quedas?

Con la revista blanquita, formal... la que parece que va "vestidita" de comunión. O con nuestra revista, la revista "negra" del kiosco, la revista agresiva con los contenidos más rebuscados y divertidos... Tú eliges.





PRÓXIMO MES....

Móntate la mejor fiesta LAN

Analizaremos a fondo las posibilidades que nuestra amada consola nos ofrece para montar partidas en red y los juegos que nos permitirán llevar a cabo una fiesta LAN, con especial atención a las mega-partidas de HALO en la redacción de XBM.

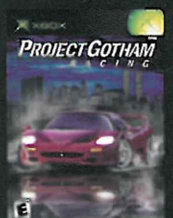
Review a fondo de Mundial FIFA 2002

Entrevistamos a los desarrolladores de Commandos 2



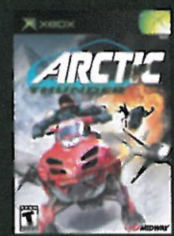
Titulo: HALO
Desarrollador: Bungie Studios
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,95

NOTA XBM: 9,3



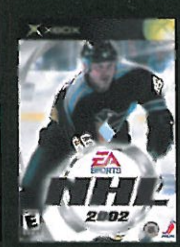
Titulo: Project Gotham Racing
Desarrollador: Bizarre Creations
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,95

NOTA XBM: 8,1



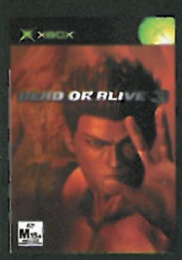
Titulo: Artic Thunder
Desarrollador: Midway
Distribuidora: Virgin Interactive
Precio: 69,95

NOTA XBM: 4,5



Titulo: NHL 2002
Desarrollador: EA Sports
Distribuidora: EA
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,1



Titulo: Dead or Alive 3
Desarrollador: Team Ninja
Distribuidora: Temco
Precio: 69,95

NOTA XBM: 9,1



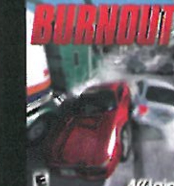
Titulo: Oddworld Munch´s Odysee
Desarrollador: Oddworld Inhabitans
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,95

NOTA XBM: 8,2



Titulo: Batman Vengeance
Desarrollador: Ubisoft
Distribuidora: Ubisoft
Precio: 69,95

NOTA XBM: 5,1



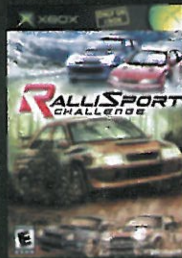
Titulo: BurnOut
Desarrollador: Criterion Games
Distribuidora: Acclaim
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,8



Titulo: Amped Freestyle Snowboarding
Desarrollador: Microsoft
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,99

NOTA XBM: 7,5



Titulo: RalliSport Challenge
Desarrollador: Digital Illusions
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,99

NOTA XBM: 7,9



Titulo: Dave Mirra Freestyle BMX 2
Desarrollador: Acclaim
Distribuidora: Acclaim
Precio: 65,95

NOTA XBM: 6,9



Titulo: Genma Onimusha
Desarrollador: Capcom
Distribuidora: EA
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,6



Titulo: Blood Wake
Desarrollador: Stormfront Studios
Distribuidora: Microsoft
Precio: 69,99

NOTA XBM: 7,1



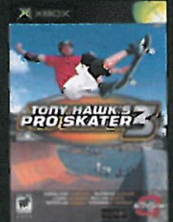
Titulo: Jet Set Radio Future
Desarrollador: Sega
Distribuidora: Infogrames
Precio: 69,95

NOTA XBM: 9,0



Titulo: Wreckless
Desarrollador: Activision
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 7,3



Titulo: Tony Hawk´s Pro Skater 3
Desarrollador: Neversoft-Activision
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

NOTA XBM: 8,9



Titulo: Dark Summit
Desarrollador: Radical Entertainment
Distribuidora: Proein
Precio: 69,99

NOTA XBM: 7,2



Titulo: Mad Dash Racing
Desarrollador: Crystal Dynamics
Distribuidora: Proein
Precio: 69,99

NOTA XBM: 7,1



Titulo: NHL HITZ 20-02
Desarrollador: Midway
Distribuidora: Virgin Interactive
Precio: 69,95

NOTA XBM: 6,9



Titulo: MX 2002
Desarrollador: THQ
Distribuidora: Proein
Precio: 69,95

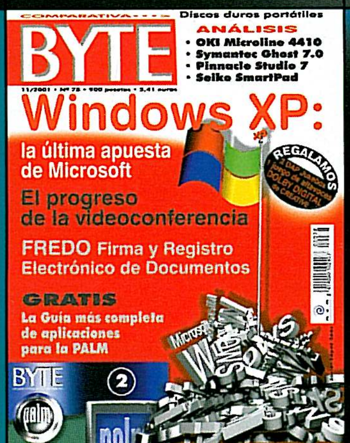
NOTA XBM: 6,5

INFORMACIÓN A MEDIDA



La revista mensual del profesional de la Informática Empresarial

Suscripción anual: 53,76 euros



¡Llévate gratis la consola XBOX!

XB MAGAZINE

Revista XBOX independiente

HALO

El Señor de los Anillos

Por qué XBOX SE COME A PLAY2

Disfruta del revolucionario juego Online

Todo sobre LA CONSOLA

XB Magazine
Revista XBOX
independiente

Precio:
5 euros



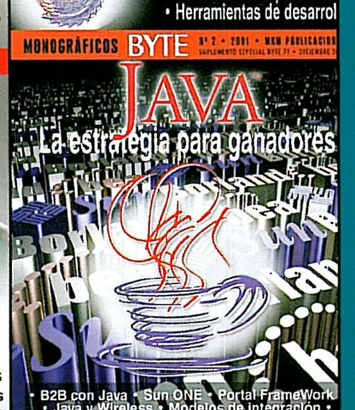
COMPAQ iPAQ Pocket PC

APLICACIONES Y ACCESORIOS

MONOGRÁFICOS BYTE

CÓMO SACAR EL MÁXIMO PROVECHO A TU iPAQ POCKET PC

• Cómo manejarlo • Accesorios
• Todas las aplicaciones disponibles
• Utilidades • Casos prácticos

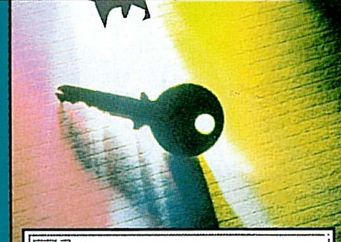


Monográficos BYTE
.NET
iPAQ
JAVA

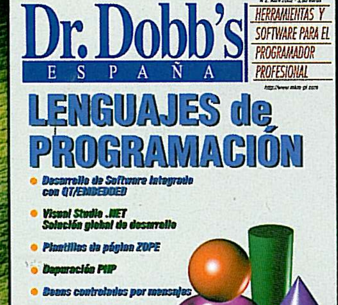
Precio por unidad:
6 euros

Boletín semanal de información exclusiva dirigida a directores generales y de marketing de las empresas del sector de las nuevas tecnologías.

Suscripción anual:
1.503 euros







Dr. Dobb´s ofrece contenidos tanto para el programador de cualquier departamento de IT, como para el arquitecto de sistemas o el responsableIT, que toma las decisiones de infraestructura y tecnología a nivel global de la compañía.

Deseo recibir más información sobre:

(Señalar con un cruz)

- ☐ BYTE
- ☐ CONFIDENCIAL DE INFORMÁTICA
- ☐ .NET
- ☐ JAVA
- ☐ iPAQ
- ☐ DR. DOBB´s
- ☐ XB MAGAZINE

Teléfono 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
byte@mkm-pi.com

saanetwork

Disfruta con Nuestros Accesorios

TARJETA DE MEMORIA DE 8 MB

Disfruta de tus partidas en cualquier consola.

PVP 39,70 €

FREESTYLER BOARD

¿Simplemente juegas, o quieres empezar a disfrutar? Tabla para juegos Snow / Skate

PVP 101,70 €



TOP GUN FOX 2 PRO

Joystick con vibración y licencia Top Gun.

PVP 53,70 €



VOLANTE FERRARI 360 MODENA

Siente la sensación de conducir un 360 Modena. Vibración, robusta construcción y espectacular diseño Ferrari.

PVP 80,70 €



360 MODENA PROGRAMABLE GAMEPAD

Pad completo con vibración, super-ergonómico con diseño Licencia Ferrari.

PVP 36,70 €

Nueva gama de productos Thrustmaster para XBOX



Officially licensed for Xbox

Disponible en tu tienda habitual.
Todos los PVP son recomendados.

es.thrustmaster.com

THRUSTMASTER®
a division of Guillemot Corporation